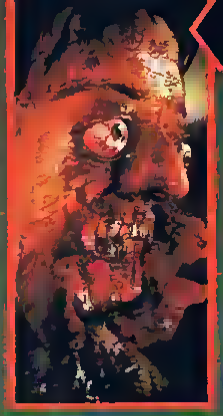


¡FUSION CORPORAL! (¡DA ASCO... ES UNA PORQUERIA!)

FANGORIA

NUM. 32 400 PTAS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

EL EXTRAÑO MUNDO DE JOSE MOJICA MARINS

NOSTALGIA: CONFESIONES DE UN MATADOR DE MONSTRUOS

CARIÑO, HE ENCOGIDO LAS CABEZAS

¡LOS BICHOS GIGANTES HAN VUELTO!

MEX. N$ 8.00

JACK NICHOLSON ES

LOBO

ediciones zinco

ADELANTO EXCLUSIVO

LA BESTIA ANDA SUELTA

18 SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

GIJON

X PREMIOS HAXTUR

INVITADOS

Manel Barceló,
Gaspar Meana,
Mariel Soria,
Brian Bolland,
Robert Neto,
Jim Starlin,
Miquel Beltrán,
Joe Kubert,
Rafael Vaquer
Georges Bess,
Kevin Maguire.

ORGANIZA

EL WENDIGO

DEL 2 AL 7 OCTUBRE 1994

FANGORIA

TRIPAS

18 **EL EXTRAÑO MUNDO DE JOSE MOJICA MARINS**
El es el rey del terror en Brasil

26 **TODO SOBRE *DERANGED***
Su historia inspiró muchos clásicos

34 **¿QUIEN TEME AL LOBO DE NICHOLS?**
La primera de las grandes revisiones del 94

40 **TERRORES VISCOSOS, EN *BODY MELT***
¡Lo que pueden hacerle al cuerpo ciertas drogas!

46 **LAS CABEZAS REDUCIDAS VIENEN A POR TI**
Vuelan, matan... y resucitan a los muertos

50 **LOS OSCUROS TERRORES DE BRIAN HODGE**
Al hacerse popular, no ablanda su discurso

54 **CONFESIONES DE UN MATADOR DE MONSTRUOS**
Anthony Eisley trabajó en las películas más baratas...

60 **ZUMBIDOS ASESINOS**
Nunca han visto unos mosquitos tan grandes

SANGRE

6 **LA INVASION DE LOS MONSTRUOS**
Las últimas novedades del terror

10 **DELIRIOS Y BABEOS**
La opinión del otro lado del charco

12 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS**
Páginas preñadas de pavor

14 **LAS CARTAS DEL AVERNO**
Las temibles cartas de los lectores

16 **EL CUBIL DEL CICLOPE**
Las películas que hay que tener... en cassette

66 **LA IMAGEN FINAL**
Les despedimos con un cartel

Página 34

Página 60

Página 46

Responso

FANGORIA
SEPTIEMBRE 1994 Num 32

EDICION EE.UU.
Director
ANTHONY TIMPONE
Director ejecutivo
Michael Gingold
Director de arte
Len H. Leake
Redactores
David McDonnell,
David Hutchison,
Maureen McTigne
Scott Briggs

EDICION ESPAÑOLA
Director
LUIS VIGIL
Director comercial
Francisco Morales
Director de publicidad
Angel Somoza
Director de producción
Hans Kötz
Coordinación gráfica
Lluis Guilién
Redactor jefe
Albert Solé
Redactores
Francisco José Campos
Jose Luis Esparza
Leonor Fernández
James Little Fountain
Ruiz de Villalobos
Composicion
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) num. 66 & 131 is copyright © 1994 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc., is strictly prohibited. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. Edita Ediciones Zinco S.A., Avda. de Roma, 157 9.º 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S.S.L., Pacífico 2, 3º 1ª, telefono (93) 406 06 74, fax (93) 340 37 55. Grabados: MC. Impreso en CRONION. Distribuye: Coedis S.A., Avda. de Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona.
Dep. Leg.: B/20 858/91. IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EN MEXICO: Pernas & Cia., Editores y Distribuidores S.A. de C.V. Lago Eire 44, Col. Tacuba C.P. 11410 Mexico D.F. RFC-PED-870217-B47. Tel. 399 30 12 y 399 08 41

Impreso en España.
Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla, 400 Ptas.
(Incluye el transporte.)

¿HASTA CUANDO?

Las habitualea necesidades de programaclón hacen que eaté escribiendo este editorial del número de septiembre... ¡en pieno mes de julio! Asi pues, malamente voy a poder inciuir nada qne hnela a novedad en estas lineas.

Pero, en cambio, como tengo aún cercanas las couaecnencias del «asesinato dei rol», si puedo retomar el argumento del editorial anterior, y comentar al amigo lector qne io qne fue, desde ei principio, una hinchada «serplente de verano», un tema explotado por los medios cloaca para veuder máa ejemplares o tener más «rating» de pantalla, ya está prácticameute olvidado... Y io estará hasta qne se celebre ei juicio, cuando podemos esperar otra nueva oieada de mierda procedente de las mismas cioaeas.

Claro que, aunqne esté olvidado, como uoticia, el daño ya está becho. Aquello de «difama, qne algo qneda...» es bieu cierto. Y mucbos padres y madres, que uo tieuen (¡deagracia de este pais eu que no se lee la preusa seria!) más fueutes de informaclón que esos medios cloaca, se creeu todas las meutiras que les cnentan esos deainformados periodistas (?) amarillos, y creeu que tieneu en casa a unos pequeños asesinos del hacba, sólo porqne sus hijos jnegan a rol... o ieen FANGORIA.

Siempre bemoa sido unos marginados, por gustarnos cosas marginales... ¡nada más faltaba esta ayuda!

Y cierro ya, que tamblén yo quiero irme de vacaciones (cuando ican esto ya estaré, ¡ay!, de vueita). Pero antes quiero dejaries con una uota menos negativa: sepan que io del Festival de Cine Fantástico de Burgos, en ei que nuestro bnen amigo Jacinto Molina es muso principal, sigue adelante. Las fechas, dei 30 de septiembre al 8 de octubre.

¡Aleiuya! Sitges ha muerto... viva Burgos.

—Luis Vigil

Tras la invasión de los clanes, los Estados Sucesores necesitan una nueva tecnología, para lograr imponerse con sus Mechs en los campos de batalla.

¡Pero, desgraciadamente, la posible salvación de la Esfera Interior está en manos de un demente!

DESENCADENADO

Es una aventura de juego de rol, sita en el universo futuro de Battletech, en el Mundo de Juego de Solaris VII

FASA CORPORATION

¡Ya en tu ● de venta!

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

LO ULTIMO DE BARKER: Suponiendo que Clive Barker no haya dejado ya bien claro que es toda una industria del terror y la fantasía formada por un solo hombre muy capaz de rivalizar con Stephen King, el año 1994 parece que va a catapultarle hasta la estratosfera. Este año Barker tiene previsto que haya nada menos que cuatro películas suyas en preparación o rodaje, además de una miniserie televisiva de ocho horas.

El proyecto esperado con más impaciencia quizá sea *Lord of Illusions*, que supondrá el regreso de Barker a la dirección. Esta mezcla de película de monstruos y *film noir* que adapta el relato «The Last Illusion» de sus *Books of Blood* («La última ilusión», en *Sangre 2*. Ed. Martínez Roca) protagonizado por Harry D'Amour, el detective marlowesco de Barker, ya tendría que haber empezado a rodarse al cierre de este número, aunque hasta el momento no se sabe nada sobre la película.

«Es una expansión gigantesca del relato –revela Barker–, que retrocede en el tiempo para contar la historia de Swan el Mago y luego extiende la acción mucho después del final del relato. Toma la idea básica de Harry, un detective y un elemento del cine negro, que se encuentra con un elemento del terror. Creo que tiene mucho de película de género.»

Después está *Hellraiser IV: Bloodline*, con guión de Pete Atkins basado en un esbozo de Barker a dirigir por Kevin Yagher, el mago de los FX. La historia tiene tres partes y se inicia en Francia durante el siglo XVIII. El segundo segmento se desarrolla en los Estados Unidos de la actualidad, y el tercero y último en una estación espacial; pero Barker insiste en que no es una película de episodios. «Cuenta una sola historia, y no tiene nada que ver con todas esas series televisivas que se están emitiendo ahora –afirma–. Es la búsqueda de un linaje a través de tres eras, y llevará a Pinhead a lugares en los que nunca había estado antes.»

En el frente de las secuelas también tenemos a *Candyman II*, que empezó a rodarse en abril bajo la dirección de Nick Brant, un ex director de videoclips, con un guión de Rand Ravitch. Ambientado en Nueva Orleans durante el Carnaval, esta película basada en un relato de Barker recupera al villano de su predecesora. «No es sobre Helen –dice Barker–. No se trata de que Virginia Madsen salga de la tumba y siga cabreada... Pensamos en esa posibilidad, pero queríamos averiguar si podíamos mantener un poco perplejos a los espectadores y pillarles por sorpresa.»

Por el horizonte también asoma una adaptación en dibujos animados de *The Thief of Always* (*El ladrón de días*, Ed. Grijalbo), para la que Barker ha proporcionado el guión y que está produciendo en colaboración con Kathleen Kennedy y Frank Marshall (*Arachnophobia* (*Aracnofobia*)); y una miniserie televisiva de ocho horas de duración y dieciséis millones de dólares de presupuesto que adapta *Weaveworld* (*Sortilegio*, Plaza y Janés). Barker explica que la miniserie no empezará a rodarse hasta octubre o noviembre, pero muy pronto, y está convencido de que al igual que ocurría en el caso de *The Stand* (*Apocalipsis*, estrenada en vídeo por Warner), de Stephen King, es la única manera de contar una historia tan complicada.

«Como película de dos horas sería un auténtico desastre –dice–. Es una novela inmensa con un montón de capas e ideas, y de esta forma tenemos una buena posibilidad de mantener intactas las capas y las ideas. Haremos un par de cambios narrativos, pero nada que viole el espíritu de la novela.»

Y hablando de novelas, *Everville*, la última fantasía

Foto: Lee Forbes

Clive Barker encontró un hueco en su lleníssimo plan de trabajo para asistir al *Weekend of Horrors* de Los Angeles, el gran acontecimiento del terror que se celebró en el LAX Hilton & Towers los días 11 y 12 de junio. Los creadores de las nuevas entregas de *Pesadilla en Elm Street* y *Halloween* también estuvieron entre los invitados.

épica de Barker, ya está en el mercado. Según su autor, esta secuela de más de setecientas páginas a *The Great and Secret Show* (*El gran espectáculo secreto*, Plaza y Janés), tiene «mucho sexo» y fue escrita para que pudiera funcionar por sí sola con independencia de su predecesora.

«La acción empieza en 1848 en Oregón y todo se inicia con la fundación de un pueblo llamado Everville, y después la historia toma por una dirección nueva pero incluye a un gran número de personajes de la primera novela, todo un grupo de gente que creías había muerto.»

Además de sus compromisos literarios y cinematográficos, Barker también se está encargando de suministrar la historia y los personajes de varios videojuegos, una de ellos basado en *Ectokid*, su serie de cómics. Pero aunque está dispuesto a tomar parte en proyectos cinematográficos del género, Barker dice que de momento sus planes siguen siendo escribir novelas de fantasía y que sólo escribirá otra novela de terror si se le ocurre una buena idea. A pesar de ello, niega que haya tomado la decisión consciente de alejarse del género.

«Alejarse implicaría que tengo un cierto [illegible] proceso —observa— [illegible] ocurriendo es que mi imaginación es un potro salvaje [illegible] que va donde ella quiera. En realidad no tengo elección. *Imajica* era un libro amesgado en términos argumentales, y *El ladrón de días* fue un proyecto un poco difícil de vender porque iba en una dirección distinta. Pero los dos libros encontraron a sus lectores y los lectores los encontraron a ellos. Me siento mucho más a gusto haciendo lo que mis instintos me ordenan que haga.»

—*Mark Salisbury*

EL TELETIPO DEL TERROR Buenas noticias sobre *Hallaween 6*: Scott Spiegel, el coguionista de *Evil Dead II (Terroríficamente muertos)* va a dirigir la película, con Quentin Tarantino y Lawrence Bender, su colaborador en *Reservoir Dogs* (ídem), como productores ejecutivos. En el momento de cerrar esta edición, los productores estaban intentando recuperar a Donald Pleasence y todavía guardaban un silencio absoluto sobre los detalles del guión... Como precaución ante los fans del género con poca memoria, la Universal ha añadido un *Lord of the Dead* al título de *Phantasm III (Phantasma 3, el pasaje del terror)* y ha preparado una campaña de distribución de prueba de cuyos resultados dependerá el que la película sea exhibida a mayor escala en los Estados Unidos durante el otoño ... El director asiático Ronny Yu *(The Bride With White Hair)* ha seguido a John Woo en el camino de la emigración a los Estados Unidos y debutará en la industria cinematográfica de Hollywood con *Slayer*, producida por August Entertainment. El guión de Ethan Reiff, Cyrus Voris y Mark Bishop introduce una variación satánica en la vieja historia del asesino profesional que quiere abandonar su profesión, y el experto en artes marciales Mark Dacascos la protagonizará. Reiff y Voris también han escrito otro guión del género titulado *The Fraternity*, que será dirigido por Mark Lester *(Class of 1999 (Curso 1999))*... El siempre muy atareado Stuart Gordon se dispone a dirigir *Castle Freak* para la Full Moon sobre un guión de Dennis Paoli; la película reunirá de nuevo a Jeffrey Combs (*Re-Animator* (ídem)) con Barbara Crampton. Mientras tanto, la 20th Century Fox ha adquirido los derechos de distribución de *Fortress II* (que quizás aún acabe siendo dirigida por Gordon), después de no haber querido adquirir los derechos de la primera película, que se convirtió en un considerable éxito de taquilla internacional... El neozelandés Alison Maclean dirigirá la nueva versión de *Bedlam*, un clásico del género producido por RKO Pictures, para la misma y resucitada RKO Pictures. John Sayles está escribiendo el guión de la puesta al día de la película protagonizada por Boris Karloff para Martin Scorsese, quien actúa como supervisor de producción... John Malkovich interpretará al Dr. Jekyll en *Mary Reilly* con Julia Roberts dándole la réplica, y Christine Lahti, Alicia Silverstone *(The Crush (Veneno en la piel))*, Jeremy Sisto y Alfred Molina se han incorporado al reparto de *Hideaway... Machine*, una novela de terror de René Belletta sobre un intercambio de mentes entre un médico y un paciente homicida, se está convirtiendo en película en su Francia natal. François Dupeyron dirige, con Gerard Depardieu y Nathalie Baye como protagonistas... Miramax ha adquirido los derechos de distribución de *God's Army*, y planea distribuirla a finales de año... Robert Ellis Miller dirigirá la versión cinematográfica de *Darkling*, una novela de Michael O'Rourke que cuenta el encuentro entre un corresponsal de guerra y una criatura milenaria. O'Rourke también se encargará de escribir el guión... El terror televisivo sigue estando de moda: Dan Angel y Billy Brown, conocidos por *Body Bags*, están escribiendo el guión de *Shock Treatment*, una serie de la HBO que contará varias historias por episodio, y también la producirán. Joe Dante dirigirá una serie para Paragon Entertainment y la cadena Fox sobre periodistas que investigan fenómenos sobrenaturales con guiones de Joshua y Daniel Goldin, ya conocidos gracias a *Darkman* (ídem). Ah, y Laurel está preparando una miniserie basada en *The Invaders (Los invasores)*, la famosísima serie televisiva de los años sesenta creada por Larry Cohen, también para la Fox, y James Parriott escribirá el guión.

Manton Moreland es concienzudamente estrangulado por Lon Chaney Jr. con una cadena larguísima en Spider Baby, una película de culto dirigida por James Hill que gozará de una distribución de gala en su XXX aniversario por cortesía de Johnny Legend.

DELIRIOS Y BABEOS

POR DAVID J. SCHOW

PARA BRANDON

Escribo esto la misma fecha en la que, hace un año, el intrépido reparto y equipo técnico de *The Crow* se estaban congelando los traseros rodando de noche en Wilmington, Carolina del Sur, un mes de rodaje transcurrido de los cincuenta y cuatro días fijados y contando.

Unas dos semanas después, nos vimos asediados por una legión de periodistas y documentaleras... todo el mundo estaba allí, desde *Entertainment Tonight* hasta la MTV pasando por Randy Palmer, de la misma **FANGORIA**. Después del estreno de *The Crow* por fuerza habrán tenido que leer un montón de la que se dijo hace un año, y espero que no suene demasiado estúpido después de tanto tiempo. Resulta fútil esperar algo que no sea compasión de bolsillo y periodismo amarillo de la prensa sensacionalista (especialmente de los vampiros coprófagos de *Entertainment Weekly*), que deforman de manera rutinaria las citas para adaptarlas a unas preguntas a las que ellos ya han respondido en el interior de sus mentes diminutas.

Hay preguntas más importantes que me dan vueltas por la cabeza. Preguntas como qué esperanzas nos quedan a los debiluchos en un mundo donde auténticos centrales de energía con forma humana como Brandon Lee y Steve James pueden ser eliminadas de repente.

El año pasado estábamos rodando en Cementas Ideal (que anteriormente ya había sido convertido en la Plaza Koopa para el robaje de *Super Mario Bros.* (ídem)), y todos creíamos haber aprendido una nueva definición de la palabra tensión. Largos trayectos de ida y vuelta, horas todavía más largas, efectos pirotécnicos y disparos en un plato gélido, húmedo, mohoso, frío y lleno de polvo de cemento que provocó varias hemorragias nasales y bajas respiratorias entre el equipo técnico. Si querías llegar al cuartel general Top Dollar instalado en el quinto piso tenías que subir noventa y seis escalones, y luego tenías que bajar esos mismos escalones para tener acceso a una sala de descanso-más-aseo que funcionaba. Durante varios días tuvimos que manejar a más de doscientos extras (para las escenas del Club Trash) mientras éramos incordiados por los contables de la entidad aseguradora del rodaje. Un montón de los cosas que estaban ocurriendo no pertenecían a la variedad de las que se considera tienden a provocar sonrisas.

Ah, por aquel entonces vivíamos en una bendita ignorancia de lo que es la auténtica tensión.

Pero lo que iba apareciendo en las tomas de cada día era realmente brillante, desde los fríos y agresivos diseños de decorbao obra de Alex McDowell hasta la calculada ausencia de azules y verdes del esquema de iluminación (por cortesía del director de fotografía Dariusz Wolski) pasando por la coreografía de combates de Lee y Jeff Imada, todo ello realizado de acuerdo con la capacidad visionaria como jefe de pista circense del director Alex Proyas. Alex y yo habíamos estado intentando encontrar algo que nos gustara de Wilmington desde comienzos de diciembre del año 1992. El mes de mayo anterior yo había ido a Australia para reescribir una comedia de monstruos aún no rodada titulada *Dial M* con Alex en compañía de sus locos de Meaningful Eye Contact en Sidney. El paso del tiempo nos había llevado a la espectacular Playa Wrightsville y a una casa horriblemente «decorado» (chintz náutico, tonos pastel y patos de madera, por no mencionar a un perro de piedra llamado Alphonse) con un calefactor Powerbook en cada extremo de la sala del piso de arriba y una macrocasette portátil colocada entre nosotros de la que salían temas atronadores en una gama que iba de Ice-T a Nine Inch Nails, con la banda sonora de *1492 Conquest of Paradise (1492, la conquista del paraíso)* como música de fondo, mientras nos rompíamos la cabeza haciendo revisiones, nuevas tratamientos, nuevas hojas de trabajo (a veces sobre una base diaria) y nuevas páginas de guión por docenas. Trabajamos siete días a la semana hasta el mismísimo día de comienzo del rodaje, y seguimos trabajando en Los Angeles durante los «vacaciones» de Navidad/Año Nuevo.

El primer día de rodaje fue el 1 de febrero de 1993, que daba la casualidad también era el día en que Brandon cumplía veintiocho años. Se le agasajó con un hermoso pastel *The Crow* pintado y una tonelada de Haagen-Dazs, y no disfruto de ninguna de los dos cosas porque estaba luchando para mantener su peso lo más bajo posible y obtener la máxima esbeltez muscular. Me pidió que me desahogara con el el día en que padeci una intoxicación alimenticia después de haber comido un plato procedente de unade los mejores restaurantes de Wilmington, una auténtico chiste kármico que se remontaba al día en que Brandon vomitó espuma de afeitar sobre mis zapatos durante una reunión para hablar del guión que habíamos celebrado hacía varios meses en la casa de Alex en Hollywood Oeste.

Cuando me trasladé al Wilmington Hilton, Brandon ya estaba atrincherado en una mansión con aspecto de castilla que proporcionaba cama-y-desayuno llamada Posada Greystone, donde Jennifer Jason Leigh nos lanzó al encargbao encima una noche porque estábamos haciendo demasiado ruiba mientras jugábamos al billar. Pasamos un montón de horas de la madrugada en la extraño suite del último piso que ocupaba Brandon, y en una ocasión nos quedamos levantbaos hasta el amonecer para ver *Spartacus (Espartaco)* en la televisión por cable. Brandon nunca había visto actuar a Peter Ustinov y pensó que sería la elección ideal para interpretar a Gideon, el repugnante prestamista de *The Crow*.

Una noche de enero me telefonearon desde el Costa Barbara, un abrevadero de la calle Front, la zona más animada de Wilmington. Era Brandon, y requería rescate fiscal inmediato para su máquina del millón y su factura de la cerveza. Cuando acudí al galope, el camarero rechazó mi dinero con un baemán porque Eliza Hutton había dicha que ella y Brandon iban a casarse en abril. «Gratis para los recién casados», dijo el camarero, y les deseó que todo les fuera a los mil maravillas.

Aún me duele recordarlo.

El rodaje ya estaba encarrilado y el núcleo de *The Crow* fue convocado a una reunión en el despacho que la Carolco había asignado a Alex. El resto del laberinto quedó desierto y a oscuras, ya que era domingo, el que teóricamente era el único «día libre» que nos dejaba nuestra semana laboral de seis días. Estábamos ya, Alex mos ayudante Brandon y la coprbauctora Catty Chuba (quien tuvo más que ver con la forma final que adquirió la historia de *The Crow* que cualquier otra entidad prbauctora, después de

nosotros) Fuera estaba lloviendo a cántaros. Dentro todo era igual de gris y lúgubre. Brandon pasó la mayor parte de la reunión encogido en un rincón del despacho, profundamente deprimido como consecuencia de estar viviendo dentro de la piel de Eric Draven, el personaje que interpretaba. Después me telefoneó al hotel e insistió en que necesitábamos algo de diversión, la que normalmente significaba billar. El personal del Hora de Descanso lo captó (o captó algo), y nos dejo jugar a billar hasta casi una hora después de haber cerrado. Un tipo que estaba jugando en una mesa contigua detectó que éramos «gente del cine» de una especie animal u otra, y nos preguntó qué hacíamos. Brandon dijo que era microtanista, y yo me atribuí el cargo de encargado de utilería. Después Brandon le formuló la pregunta que había estado dirigiendo a un montón de desconocidos en los últimos tiempos:

«Si te murieses y pudieras volver durante dos días, ¿se la dirías a los personas que amabas o les ahorrarías el dolor?»

Nuestro nuevo amigo, que ya nos había sacado un par de cervezas, se quedó totalmente patidifuso. Quizá la pregunta fuera demasiado cósmica para él. En cuanto a mí, la verdad es que nunca había pensado en ello. Pensé en aquellos amigos míos que han muerto, y acabé diciendo que creía que se la diría. Cuando un amigo muere, siempre te castigas a ti mismo mediante esa persistente necesidad de una a dos momentos extra para quitarte un peso de encima o para ajustar el balance, o sencillamente para asegurarte de que saben que les quieres. En *The Crow* hay un par de escenas que reflejan esa emoción. Si los amigos o los seres queridos te son arrebatados de manera prematura, siempre es preferible tener una oportunidad de decir adiós. O hasta la vista.

En otra ocasión y algún tiempo antes de eso –y otra vez en el Greystone–, Brandon y yo empezamos a examinar la suite y descubrimos que dentro de un armario había un segundo armario oculto detrás de los estantes, como un panel secreto. «Esto es justo lo que Eric necesita –dijo Brandon–. Una habitación secreta...» Ese fue el origen de una escena en la que Eric engaña a Shelly, su novia, para que suba a su cuarto de baño del ático, donde ha preparado una emboscada consistente en un montón de velas encendidas y el nuevo anillo de compromiso de Shelly. Ese ático iba a ser el almacén del pasado de Eric, y lo contendría todo, desde la que había quedado después de su boda abortada hasta los fulgamentos de su personalidad de Cuervo y los restos y los recuerdos clave de su grupo musical El Chiste del Verdugo. Estar amontonado allí arriba habría hecha que todo eso pasara desapercibido a los okupas y ladrones que habían pasada por el piso abandonado y clausurado de Eric durante el año transcurrido desde que fue asesinado. Una parte de esa escena está en el montaje final (como flashback, durante una escena en la que Eric examina los anillos empeñados en la tienda del prestamista Gideon), pero en aquellos momentos la repentina idea de la «habitación secreta» nos ayudó a localizar el núcleo emocional de la película que estábamos haciendo. Fue un gran progreso perteneciente a la variedad de grandes progresos que nunca llegan a ser conocidos por nadie, una simple parte mas del proceso de escribir un guión.

Si existe una habitación secreta para *The Crow*, espero que la historia que estamos contando entre todo nuestra furia de montaje rápido y rock sea una que tenga un verdadero corazón, algo que pueda hacer que el legado de Brandon nos ha dejado cree ecos más potentes que los de una mera película de artes marciales o de acción más. Brandon siempre quería diseñar sus escenas de combate porque deseaba que fueran muy distintas a los habituales exhibiciones de kung-fu y, de hecha, en toda la película puede que sólo haya dos golpes al estilo artes marciales. Brandon se consagro apasionadamente a la tarea de conseguir el papel de Eric Draven, y su dedicación a el puede percibirse en cada escena.

Se había dado cuenta de que el papel suponía un gran paso hacia adelante para él, una oportunidad para desarrollarse como actor. Se puede ver en su cara en sus ojos y en su expresión. No podemos hacer volver a Brandon, pero podemos darle vida en la pantalla, y al hacerlo quizá podamos mantenerle con vida en los corazones de quienes no tuvieron el honor y el placer de conocerle. Todavía le echo de menos cada día.

¿Es *The Crow* una buena película, una película logrado? Creo que sí, pero estoy tan cerca del proyecto que ya llevo mucho tiempo teniendo la sensación de que no estoy equipado para juzgarlo.

Ese trabajo les corresponde a ustedes.

LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

DRACULA EN EL CINE, Angel Gómez Rivero. Fernando Tray Producciones. 56 páginas.

Sorpreso en esta nueva entrega de nuestra ínclita «Biblioteca de las Pesadillas», queridísimas damas y estimadas caballeros, pues ella viene a demostrarnos que no está todo dormido en esta tierra nuestra, que siempre ha mantenido una actitud de desprecio cuasi-francesa hacia todo lo que oliera a irracionalidad en las artes, aunque por desgracia luego no supiera ser consecuente y llevar esa actitud a otros terrenos, como el de la política o la economía. Angel Gómez, editor de la fenecida revista «Metrópolis» (otro de esos empeños quijotescos que se dejaron los cejas, y es de temer que un montón de dineros, en la ardua labor de hablar del fantástico y el terror en páginas de letra impresa) y colaborador de diversos fanzines, como por ejemplo «Transilvania Express», amén de director del boletín cinematográfico del Festival de Sitges en 1981 y 1982, se nos ha descolgado de repente con un pulcro e interesante estudio sobre el Conde Drácula en el cine que un servidor no vacila en recomendarles, no solo por el valor intrínseco del libro –que lo tiene, y bastante–, sino por lo que representa como esfuerzo para ver, estudiar y comprender el género en España y producir un material de crítica y reflexión que no sea una mera repetición papagayesca de textos inaccesibles al fan de a pie que no posea el don de la poliglotez.

El esquema del libro es sencillo y apropiado: se empieza con el primer Drácula de la cinematografía (que curiosamente fue un Drácula que no se llamaba así, y el no llamarse pero serlo estuvo a punto de costarle la existencia a la película debido al pleito que le puso la mujer de Stoker, celosa guardiana de los derechos de autor de su esposo y de su plato de cocido de cada día), la eximia *masterpiece* muda de Murnau, y se va avanzando paso a paso en la cadena de encarnaciones que ha tenido el noble transilvano en la pantalla hasta llegar a la que de momento es la última, la stokerada a ritmo de clip perpetrada por don Francis Ford Coppola. *Drácula en el cine* es un libro ameno, legible y con algunas reflexiones bastante acertadas –especialmente sobre las películas antiguas, que me parece se nota atraen bastante más a Gómez que ciertas modernidades mal entendidas–, y puede resultar especialmente útil para acompañar la primera visión o el repaso de algunos periplos draculinos en el vídeo casero, un artefacto que permite hacerse una idea de la historia del género que hasta su aparición sólo estaba al alcance de privilegiados directores de cinemateca.

Ah, como me temo que la distribución del libro pueda ser un tanto irregular, ahí va una dirección editorial en la que puede obtenerse información sobre el. C/ Gregorio Marañón, B, segundo, B. 11202, Algeciras, Cádiz. Animense, que si no la encuentran en su proveedor habitual, un sello y un sobre cuestan cuatro perros.

Muy recomendable para fans del Conde Oscuro en particular e interesados en el género de todas clases

CONDADO DE BRUJAS, Julio Angel Olivares. Editorial Grupo Dos. 221 páginas, mil pesetas.

Y seguimos con las sorpresas, y la verdad es que su seguro servidor apenas daba crédito a sus ojos cuando nuestro eximio y excelso director le puso en las manos no sólo un libro a criticar que había surgido del terruño, sino que a continuación, y con una sonrisa digna del más curtido jugador de poker del Mississipi, zas, fue y le puso en la misma mano otro libro a criticar también surgido del terruño. Excuso decirles que se me cayeron ambos y que estuve a punto de ser comido a gorrazos, pero eso puede pasarle a cualquiera.

Sí, damas y caballeros, otro libro del género escrito por un españolito y en esta ocasión, y mas difícil todavía, se trata nada menos que de un libro de narrativa, una recopilación de cuentos. Digo lo de «más difícil todavía» porque el hacer un ensayito sobre alguna faceta del genero siempre tiene la ventaja de que se le puede sacar un jugo (anterior o posterior a su escritura, eso tanto da) en algún circuito académico, refundiendo artículas o buscándose la vida en otros ámbitos que el estrictamente editorial. Pero

escribir la tira de cuentos, empoquetarlos dentro de un artilugio unificador con tanta tradición en el mundo anglosajón como es el del pedazo de geografía en el que acurren cosas extrañas y con un prólogo/epílogo unificador que los enmarca en un contexto de lucha entre el bien y el mal. Uf, eso es como muy ambicioso, ¿no? Esto, esto, y además de ambición revela un aguante a prueba de bomba, ya que este libro –editado por una pequeña editorial de la que, por cierto, ahí van las señas por la mismo que decía antes a cuento del estudio sobre Drácula, úsease su posible dificultad de localización, y anoten: Travesía de San Joaquín, 6, Edificio Center. Bloque G, bajo derecha, 23007, Jaén–, es una muestra del único camino que le queda abierto a quien quiera escribir terror en España. ¿Cuál es, y esto va por algunas cartas que me han llegado de vez en cuando preguntándome con fe conmovedora, cual si uno fuera la Sibila de Delfos, qué hay que hacer para llegar a ser Stephen King en España (no la dicen tan claro, pero se les nota, pillines)? Pues conseguir que alguna editorial pequeña o institución pública/académica te publique un libro, presentarse a premios de cuentos e irlos juntando luego para intentar conseguir lo anterior, o tener una patra inmensa y ganar el Planeta con un novelón de espantos. Lo siento, boys and girls, pero esto es lo que hay a falta de una infraestructura de mercado mínimamente desarrollada que tuviera sus revistos, su *small press* y todo lo demás.

¿Y el libro, oiga? Bien, pues mentiría si dijera que me he tirado por el suelo de placer, pero he leído novelas y cuentos de anglos y usacos que son mucha más infectos y que han permitido que sus firmantes se forraran el riñón, y hay por lo menos un cuento funcional, sólido y que revela un buen conocimiento de los mecanismos del género («La promesa»), y un fondo general de involucrarse y creer en lo que se cuenta y como pega, el que algunos cuentos me parecen metidos en el libro con calzador (como «Asimetría»). Pero *Condado de brujas* se puede leer, y yo diría que en un mercado normal su autor ya estaría preparando una trilogía de dragonadas.

Interesante y recomendoble para interesados en el género nacional.

REENCARNACION MORTAL (Incarnate), Ramsey Campbell. Ed. Martínez Roca. 444 páginas, 2.200 pesetas.

Y se acabaron las sorpresas, especialmente para quienes hayan ido siguiendo un poquito los críticos/crónicas del firmante de estas páginas y sepan de qué filias y fobias calza su pie de gacetillero. Oh, no, gemirán algunos en los rincones, ya está el pesado este preparándose de nuevo para cantarnos los excelencias de su adorado Ramsey Campbell... Pues sí, ya me había preparado para hacerlo, pero la verdad es que 1) me he enrollado cual persiana con los dos libros anteriores y ando corto de espacio, y 2) supongo que ya conocen las excelencias de Ramsey, ¿eink? (profe-rido en tono amenazador). Así pues, y no haciéndome pesado por una vez, me limitaré a decirles que *Reencarnación mortal* documenta el ya algo tópico experimento sobre el control de los sueños –proféticos en este caso–, que sale fatal, pero es que fatal, y que unos cuantos años después empieza a producir los esperables resultados igualmente fatales en forma de alteraciones y poderes del personal que se sometió a ellas. No es la mejor novela de Campbell –o sea, que es meramente muy buena–, pero le permite jugar con una amplia gama de personajes y de situaciones típicas del género a los que do muy bien la vuelta o la ampliación (Campbell es capaz de hacer virguerías con una casa o un paisaje, créanme).

Imprescindible para campbellófilos y altamente gozosa para fans en general.

-Albert Solé

CARTAS DEL AVERNO

Otro mes con ustedes, dilecto personal que nos lee, y créanme cuando les digo que ha sido a duras penas y que un poco más no se llega. Cuando leon esto, felices picarones, ya será septiembre y con suerte se podrá vivir y respirar, pero yo tecleo esto en julio con lo olo de color abatiéndose sobre nuestros cobezas, los peores incendios forestoles de los últimos treinta años convirtiendo el país en un ensayo general de aquelarre, y un ambiente general de psicopatía descontrolada en las calles que me recuerdo lo frase genial de un personaje de novela policíaca, quien respondió a la pregunta de par qué se había liado a tiros en un supermercado al descubrir que no quedoba cerveza fría con las escuetas pero en el fondo admirables palobras: «Fue par culpa del color...» Y paro que vean lo coldeados que andan los ánimos, abromos un poquito de boca con una ración de fuego purificador.

¿DEMONIOS CULPABLES...?

En primer lugar, he de confesar que no soy lector habitual de vuestra revista, su contenido na me interesa en absoluto.

Hace un par de días vi la prensa y la televisión. Dos muchachos de Madrid, jugadores de rol, apuñalan un hombre. Entre el material incautado, que al parecer les habia inducida al crimen, estaba un ejemplar de **FANGORIA**. Después de ojear vuestras páginas, conocer vuestros opiniones, sòlo me resta deciros una coso: que no me extraña nada.

La única coso positiva es el baja nivel de ventas de vuestra horrible engendra.

Emilio Hidalgo Rivero, Pamplona

Pues nada, hombre, se impone felicitarte. miles de años llevaba la humanidad devanándose los sesos con el dichoso problema del origen del mal, cuando de repente llegas tú y la aclaras en un plisplás. Obvio. el que das sociópatas típicos y prototípicos apuñalen a un pobre señor es, faltaria más, culpa de **FANGORIA** *y de los juegos de rol, de la misma manera que los delitos sexuales son culpa de las revistas y los vídeos porno, y los delitos fiscales (supongo yo), culpa de haberle dada en exceso al Monopoly durante la infancia. Te anima desde mi modesta tribuna a que escribas raudamente al Papa y al Santo Oficio, que andan muy interesadas en estas cosas, y espero que sigas avanzando de manera meteórica en esta carrera de sabueso moral que has empezada con tan buen pie. Por cierto, «ojear» en el contexto en que la utilizas tú creo que deberia empezar con «h», aunque visto tu cela purificador igual querías decir que te has dejada algún ojo en las páginas, no sé.*

¿...O TIRANDO A INOFENSIVOS?

Pues verás, la cosa va de dos subnormales de pacotilla (porque no pienso llamarlos de otra manera), que según los medios de comunicación eran raleros y aficionados al cine de terror. Este país es la leche, y los informativos buscándole morbo y tres pies al gato han descubierta que hay un enorme peligro que amenaza a la juventud: los juegos de rol y «ciertas revistas macabras», palabras textuales de un locutor de la radio. Y todo porque a estos dos desequilibrados se les ha ocurrido hacer la barbaridad que hicieran .. Y es que nadie se salva de la quema, oye. A mi parecer, abundan par ahí demasiados aprendices de Torquemada que no tienen otra cosa que hacer que decirnos qué es la que está bien y la que está mal para nosotros. (...) Esperemos que este lamentable suceso no acarree mayores consecuencias. Por cierto, la próxima vez que alguien me quiera pegar a me amenace, ya tengo mis argumentos: «Cuidado, tía, porque tienes ante ti a un maniaco-sódico-asesino que lee **FANGORIA** y juega a rol ..» Hasta la otra, un fuerte saludo

Joaquín Frías, Alberic (Valencia)

Sí, como puedes ver un poco más arriba, la verdad es que el personal parece anhelar soluciones fáciles para todo, y eso de que la juventud siempre anda encerrada en sitios raros, haciendo cosas raras y pensando cosas raras tiene montones de tradición. De hecha, hay un papiro egipcio que ya se quejaba de a dónde iremos a parar, y que ponía el grito en los pirámides debido a las insanas costumbres de la chavalería y su falta de respeto al faroón. Fruslerías aparte, lo único realmente preocupante de este tipo de reacciones es que demuestran una dejadez mental considerable a la hora de buscar respuestas, y lo que me aterra de ellas es su capacidad de buscar chivos expiatorios en lo que sea y cerrar los ojos al verdadero problema. Por ejemplo, y yéndose a los juegos de rol, el que todos giren en torno a tramas más o menos violentas es de lo más coherente en una sociedad que pretende resolver un problema como es el de la droga metiendo a los usuarios en la cárcel, regando las calles de patrullas ciudadonas de la porra o de guardias de la idem y legalizando una represión cada vez más salvaje. Paciencia, y barajar mientras se pueda.

I LOVE FISHER

Desde luego, hay articulas que no sabe una por dónde cogerlos. Me refiera al de Tom Weaver sobre «El hombre laba»: su subjetivismo es tal que le hace olvidar *The Curse of the*

Werewolf, de Terence Fisher, como mejor aportación a las licántropos cinematográficos. En cambio, se recrea en filmes discutibles como *Aullidos* o bodrios como *Un hombre lobo americano en Londres* (¿porque son modernos?). No es el primero que ignora o ataco con presuntas fallos las películas o la dirección de Fisher. Para mí, Terence Fisher es un gran realizador –tiene al menos media docena de obras maestras–, y fue quien más ha aportado al cine fantástico hasta el momento. Porque el cine, como todo arte, se comunica con un lenguaje de planos, tomas y significaciones, y Fisher lo supo hacer mejor que nadie ¿Acaso las carnicerías que han corrompido el fantástico actual son mejores? (...) Fisher hizo un «hombre lobo» perfecto, lo preparó cuidadosamente y salía poco en transformaciones (que aprendan muchos exagerados), pues valoró más la tortura interior del licántropo al sentirse asesino que no la transformación, a veces carnavalesca, del «hombre lobo con pelos en la cara» que ataca a los humanos.

Rafa Sánchez, Hospitalet

No eres el único que se ha quejado de chauvinismo yanqui respecto al hombre laba fisheriano (acuso recibo de la queja parecida de Carlos Díaz Maroto, al que espero «sacar» aquí en cuanto cumpla su palabra de envíos faneditados, y de momento me conformo con decirle que ya se hablará y que tenga más cuidado con los ordenadores diabólicos) y, si, constato que en los USA suele haber uno cierta –y para mí bastante curiosa, desde luego–, actitud de desprecio hacia las películas Hammer que contrasta con la misericordio exhibida ante cualquier serie Z de uno productoro o un independiente de Hollywood Chico, mira, son así... Ah, a riesgo de crear la impresión de que siempre quiero discrepar de todo el mundo, aclaro que ese Fisher no es el que más me gusta (el gulón me parece acuso demasiado la apresurada reconversión de un proyecto en otro), aunque tiene ideas bellísimas (el bautizo, el salvaje e increíble origen divino de la maldición licantrópica), Reed está inconmensurable y el maquillaje de Ashtan es patentísimo. Y... Bueno, lo siento, pero a mí me gustan como bastante esos dos bodrios a los que haces alusión. Vamos, vamos, que sólo falta que encima de ser tan pocas, estemos tan mal avenidos y nos tiremas enseguida los trastos a la cabeza.

VARIANCIAS

1) Siempre es un placer recibir nuevas publicaciones del género, y dado el cariz que anda tomando el panorama, es todavía más placer si son brutales, hard y un tanto blasfemas como XACATRAX (Apartado de Correos, 547, 45080, Toledo, teléfono 925-25-14-66), un fanzine lujoso tanto en tamaño como en presentación y no excesivamente caro –500 chufas–, para lo que es de presencia, aunque un servidor le pondría la peguita de que a veces la letra es un tanto descomunal y ella desperdicia espacio. Aparte de este pequeño «pero», animar al personal a que se ponga en contacto con quienes lo hacen, ya que XACATRAX tiene la gracio de privilegiar el «merchandising» y contener un montón de direcciones y datos útiles para encontrar ese combustible de perversiones fánicas que ya iban longuideciendo por falta de esperonza. De nien. 2) Posondo a Manuel Fernández Miranda –quien aprovecha el pregunteo para hacer un llamamiento a todos los fans del cine gore o de terror pidiendo que le escriban (Apartado de Correos 53, 27850, Viveiro, Lugo)–, lamento decirle que no podemos dar direcciones porque esto sería un despendole y que si **FANGORIA** *se acaba, no creo que haya más tentativas a nivel editorial comercial en esta casa. Por lo demás, las fotos que le interesan se pueden adquirir en cualquier librería de cine especializada, muchas de las cuales tienen servicio par correo, y sus quejas acerca de la programación televisiva pueden canalizarse fácilmente cogiendo una guía de teléfonos y enviando cartas insultantes a la delegación de cada cadeno que tenga más a mano. Besitos, y ánimo para seguir. 3, y me parece que basta par hoy) Iván Martí Vidal (C/ Hermanos Soto Chapuli, 4, cuarto, F, 03010, Alicante) busca con anhelo echar la zarpa a Troll, él sobrá por qué, y comunica que forma parte de UNDERGROUND FILMS, A S C, y que andan buscando gente que tenga material para hacer pelis gore, invitando a los interesados a que escriban. Aparte de esto, el tío va y se pone las botas preguntando, oigan, así que veamos qué se puede hacer. a) El director del nuevo Frankenstein no es Coppola, sino Kenneth Brannagh, y Robert De Niro interpreta al monstruo, no al doc. b) Las pelis snuff, y mira que sois broncas con eso, son aquellas en que se jura y se perjuro que todo lo que se ve es verdad y está hecha sin trucos, y en argot «snuff» significa «cargarse a alguien», así que ve deduciendo... Y, sí, hombre de Dios, son estrictamente ilegales y, de hecho, yo sospecho que en realidad son un mito, pero si te conformas con gareces niponas o italianas bastante aparentes, puedes comprarte alguno de esos fanzines de terror de los que se suele hablar en esta sección y que pudren lo mente y producen halitosis. c) Stephen King va como una moto con el carburodor chungo. d) Un «thriller» es uno película que produce «thrills», usëase emociones y normalmente de la variedad susto/miedo, el gore (sanguinolencio, en traducción patentada de un servidor) es el subgénero donde el auteur pane todo su eximio arte en realzar el derramamiento de sangre, la evisceración y la barbaridad degollística, echando por el retrete memeces sin importancia como el guión, la interpretación o el que no asome el micro por el encuadre; y el underground (literalmente, «debajo del suelo») es todo aquella que no utiliza los canales de distribución y comercialización normales establecidos. Ve en paz.*

Esta ha sido todo por esta vez. Mi última salida al balcón para echar a suertes si me tiraba o si intentaba tomar las inexistentes brisas, me ha deparodo la obnubilante visión de una franja rojiza que teñía el horizonte y parecía acercarse a toda velocidad. Oh, oh, veo flotar cenizas en el aire... Mucha cuidado con los hombres de gabardina y aspecta sospechoso que intenten llevaros a un portal oscura afreciéndoos ejemplares de FANGORIA y caramelos, y sedme fieles con discreción pero con eficacia y galanura.

—Albert Solé

EL CUBIL DEL CICLOPE

UN HOMBRE TIRANDO A LOBO

Es posible que el próximo estreno de *Wolf*, la tan esperada película que interpreta el siempre sugestivo Jack Nicholson en el papel del hombre lobo, reavive el interés entorno a un personaje un tanto olvidado del cine de terror. Pero, mientras llega, queridos amigos de mi Cubil, vuestro Cíclope particular os hará llegar todo la inquietante angustia todo el profundo terror que puede provocar tanto en una mismo, como en los otros esa impresionante situación que puede ser la licantropía. Sed bienvenidos amigos del Averno, a una nuevo visto (si queréis, turística) a las entrañas de mi frío cubil. Podeis creer que algún que otra hombre-lobo (incluso mujer-loba, aunque, como es sabido, no es tan habitual) puede estar esperando con sus fauces abiertas para lanzaros el mordisco letal que os convierte en un nuevo congénere de esa amplia manada de lobos enloquecidos. Venid a mis colmillos, queridos amigos, y dejad que la cola os crezca como me ha crecido a mí, aunque, sinceramente, ahora, en verano es un tanto incómodo ir de lobo por la vida.

•Ion Chaney Jr. fue el Hombre Lobo en 1941

UN MITO POCO MITIFICADO

De la gran importante y espectacular galería de personajes que compone el género de terror, tanto en su vertiente literaria como cinematográfica (por extensión, videográfica), el mito del hombre-lobo ocupa un lugar menor y poco explotado. Mientras Drácula y el vampirismo ha sido motivo de cientos y cientos de películas, de todas las categorías, nacionalidades y condiciones, el tema de la licantropía del hombre-lobo, ha sido mucha menos explotado en el cine. Es difícil saber las causas, pero desde el fondo de mi cubil, mi larga experiencia devoradora me hace pensar que el personaje del hombre-lobo es mucho menos agradecido que el vampiro, el monstruo de Frankenstein o el hombre invisible, algunos de los grandes personajes del género. De todos es sabido que de los mitos creados por la Universal en los años treinta, el que menos resonancia obtuvo fue el del hombre-lobo, la leyenda de la trágica enfermedad la licantropía, que convierte en monstruos terroríficos a los seres humanos que la padecen. En el año 1935 Stuart Walker filmó *El lobo humano (The Warewolf of London)*, protagonizado por Henry Hull y Werner Oland, el primer acercamiento de la productora al personaje, desde un planteamiento más modesto que el de Drácula o Frankenstein, además con la importante ausencia de una figura carismática como Karloff o Lugosi al frente del reparto. El filme resultó aceptable, pero no acertó a crear las señas de identidad necesarias para dotar de personalidad propia al personaje. En este repaso al cine del hombre-lobo no hay que olvidar al primer hombre-lobo del cine mudo *The Warewolf* realizado en el año 1913 por Henry McRae.

•Poul Naschy, nuestro hombre lobo.

EL EJEMPLAR MAS CARISMATICO (SIN CONTAR A NICHOLSON)

pero no fue hasta el año 1941, con *El hombre-lobo (The Wolf-man)* de George Waggner, en otra producción de la Universal, cuando se ponen las bases de lo que se podría considerar el hombre-lobo más carismático (sin contar, lógicamente, con la presencia del señor Nicholson que, a buen seguro, batirá records de espectacularidad). El reparto de la película fue más llamativo, con Claude Rains, el mismísimo Bela Lugosi (aunque el papel secundario de un zíngaro poseído por la enfermedad maldita) y Lon Chaney Jr (1906-1973) el hombre que quiso seguir las huellas de su mítico padre y el que representaría en la iconografía popular el retrato característico del hombre-lobo.

•Un hombre lobo quinceañero.

Aunque la versión que realizara, en 1960, Terence Fisher para la Hammer, *La maldición del hombre lobo (The Curse of Werewolf)* es cinematográficamente superior, este *El hombre-lobo* posee el encanto de los filmes de la Universal en blanco y negro, y además logra encarnar el carácter del personaje en la fisonomía inexpresiva de Lon Chaney Jr., actor sin demasiado carisma, pero de evidente presencia física y que con su expresión de hombre inocente consigue hacer llegar al espectador el drama interno del personaje, un hombre sencillo y bondadoso que se ve sacudido por la tragedia de la licantropía. Quizá sea esta la explica-

•Dos mitos frente a frente.

ción del porqué el hombre-lobo nunca ha llegado a la altura de Drácula con su particular áurea aristocrática, o de Frankenstein, un producto de la ciencia. El hombre-lobo es, en gran medida, una víctima de una enfermedad o de una maldición, en cierta medida en mano de las circunstancias (esa luna llena que la convierte en lobo), mientras que Drácula, especialmente, es absoluto dueño de sus actos y de sus destinos. En este sentido, la agresividad del hombre-lobo, por la que de carnal tiene –esas fauces devorando y esas zarpas destrozando–, es mucho más aterradora y, por tanto, repulsiva, que la exquisitez de los incisivos vampíricos buscando el blanco cuello de la víctima.

Lo que sí es cierto es que con la incorporación de Lon Chaney Jr. en el personaje del hombre-lobo –mucho mejor que Henry Hull en *El lobo humano*– la Universal obrió una vía de explotación de tan singular personaje.

Cuatro años después, Lon Chaney Jr. volvería a repetir personaje en *La zíngara y los monstruos* y *La mansión de Drácula*, dos filmes ya nostálgicos donde Erle C. Kenton reunió a todos los grandes monstruos de la Universal para una última foto de familia. Tras unos inicios dominados por Drácula, la acción de la película se centra en el Hombre-Lobo para acabar con la resurrección de Frankenstein. También de aquellos años cuarenta es la película *La hija del hombre lobo* –al igual que en el año 1936 se hizo *La hija de Drácula*"–, dirigida por Henry Lavin en 1944 y con Nina Foch como distinguida protagonista.

LA HAMMER Y SUS HOMBRES-LOBO

La productora británica Hammer inició en los años cincuenta una amplia operación centrada en el cine de terror y recuperando a casi todos los personajes mitificados por la Universal en los años treinta y cuarenta. Como es lógico, el personaje menos explotado fue el del hombre-lobo, recuperado en el año 1960 por Terence Fisher en *La maldición del hombre lobo (The Curse of the Werewolf)*, donde el actor británico Oliver Reed magníficamente maquillado por Ray Ashton dood una nueva dimensión del personaje. El odrroquismo de la película y la violencia de la que hacía gala, volvieron a marginor, un tanto al personaje convirtiendo al hombre-lobo en una rareza dentro del género.

TECNICAS MODERNAS, LOBOS NUEVOS

La que también parece lógico pensar sobre la explotación del hombre-lobo es el apartado técnico. A todos luces resultaod más fácil, con maquillaje a iluminacion, conseguir (en blanco/negro o color) buenos y espectaculares resultados en los maquillajes de los cientos de Drácula que ha dado el cine, que conseguir la mismo con los pocos hombres-lobo que configuran el mapa cinematográfico mundial. De ahí que con la llegada de los efectos especiales tan sofisticados en los últimos años, las películas con personajes afectados de licantropia evolucionaran rápidamente, hacia la espectacular. Un claro ejemplo es *Un hombre-lobo americano en Londres*, realizada en 1981 por John Landis, donde los efectos especiales adquirían verdadero protagonismo, tal como también ocurría en la película de Neil Jordon *En compañía de lobos* (1984), aunque aquí, el talante de Jordan convertía a la versión adulta de *Caperucita Roja y el Lobo Feroz* en algo mágico más allá del tradicional argumento del hombre-lobo, a la vez que odba una dimensión diferente o todo cuanto se había hecho en el cine fantástico.

Antecedente importantísimo de estos filmes y el que, a inicios de los años achenta, impactó de forma impresionante en el ámbito del hombre-lobo fue la película de Joe Dante *Aullidos*, para muchos la mejor manifestación cinematográfica de la leyenda del hombre-lobo, en un filme planteado para resultar aterrador hasta al más escéptica de los espectadores, a base de someter el mito a la

•También hay hombres lobos menores".

contemporaneización adecuaod, sin excluir por ello ciertos dosis de autoironía.

LOBOS SERIOS Y LOBOS BROMISTAS

En el no demasiado amplio panorama del mito del hombre-lobo también hay que incluir películas serias y películas cómicas, donde el «monstruo» también está presente pero con tratamientos muy diferentes. En *Contra los fantasmas*, Bud Abbott y Lou Costelo tienen que enfrentarse al hombre-lobo (otro trabajito de Lon Chaney Jr.) en una parodia bastante divertida, mientras que en *El bosque del lobo*, Pedro Olea realizó un tratamiento muy serio de la enfermedad, ya que recogía el caso del buhonero Benito Freire víctima de la licantropia, y autor de varios asesinatos. Todo ello, incluida alguna que otra producción «X» –al igual que otros mitos del terror–, donde el hombre-lobo muestra sus «otras» virtudes, componen un panorama un tanto escuálida, pero no por ello menos interesante, de este personaje, a la vez que realmente terrorífico, algo desamparado y entermizo.

Quizás en esta ambivalencia –maldad/enfermedad– esta la clave (junto a los problemas tecnicos de la transformación de hombre a lobo, en los primeros filmes), de que el mita del hombre-lobo hayo sido mucho menor que el de sus otras congéneres. Habrá que ver si *Wolf* consigue odr una nueva dimension al personaje. Tambien hay que tener en cuenta que nunco, a lo largo de los años, la novela que dia vida literana al personaje del hombre-lobo, *The Werewolf of Paris*, de Guy Endore, ha sido llevada fielmente a la pantalla grande.

Pese a todos los peros, el personaje del hombre-lobo, su licantropia, la luna llena, esa impresionante transformación del hombre en bestia, esa angustia que caracteriza su devenir, siguen manteniendo en vilo a las almas candidas y, en definitiva, de esa se trata, de sufrir un poquito para disfrutar después.

Y esta ha sido todo, amigos de mis terrores. Buscad con ahinco alguna de los títulos aquí mencionados, que conen en video, y disfrutad, en el silencio de la casa en vacaciones, de esa inquietante transformación que sufre quien ha sido mordido por un hombre-lobo, cada luna llena. Un fuerte mordisco de vuestro.

–El Cíclope

EL EXTRAÑO MUNDO DE JOSE MOJICA MARINS

Un personaje aterrador llamado «José del Ataúd» ayudó a este director a convertirse en el gran suministrador de terrores de Sudamérica.

por ANDRE BARCINSKI

São Paulo, la mayor ciudad del Brasil, tambien es la ciudad más poblada y contaminada del pais. Es un lugar en el que la inmensa mayoria de sus quince millones de babitantes malviven en apartamentos diminutos o en barrios de chabolas y ganan menos de ochenta dolares al mes. La parte baja de São Paulo podria figurar en un libro de texto como ejemplo perfecto de la decadencia urbana, con sus docenas de bloques llenos de cines porno, restaurantes mugrientos y burdeles. En este distrito, el director del genero Jose Mojica Marins es un rey.

Los ejecutivos pueden pasar junto a él conduciendo sus elegantes coches de último modelo sin reconocerle, pero los miembros de las clases trabajadoras le saludan cuando pasa. Se paran para estrechar su mano. Los taxistas y los camareros no le cobran sus servicios. Algunos ciudadanos supersticiosos le rehúyen, y cruzan al otro lado de la calle para evitar tener el más mínimo contacto con Mojica, como es conocido familiarmente.

Pero no hay ninguna razón para temerle. Mojica es un hombre cortés y muy afable que vive con su séptima esposa, Nilce, quien también se ha encargado del montaje en la mayor parte de sus películas. Su casa está llena de chicos (Mojica tiene veintitres hijos) y aspirantes a actores a los que llama «discípulos». Por cierto, siempre que hablan de Mojica esas personas le llaman «el maestro».

Su personaje Ze do Caixao («Jose del Ataud»), un espeluznante sepulturero, se ha convertido en un ídolo popular, una parte de la cultura y el folklore brasileños. Ze ha sido inmortalizado en películas, programas televisivos y de radio, cómics e incluso en discos. En un pais donde el catolicismo se mezcla con el misticismo y la fe en lo oculto, donde los creyentes en los rituales basados en la macumba africana suelen vivir al lado de fervientes católicos, las historias de Ze calan muy bondo. Con su capa negra y su chistera, Ze parece un «exu» (una especie de santo macumba), y en sus películas suelen aparecer sacerdotes católicos y del vudú. Así pues, no nos sorprende nada enterarnos de que en Brasil el nombre «Ze do Caixao» ha llegado a ser sinonimo de «maligno» o «maldad».

Foto Everton Ballardin

A diferencia de cierto mito del terror de Hollywood, José del Ataúd nunca ha caído en el humor autoparódico.

A pesar de ello, Mojica afirma que no le importa lo que la gente piense de su personaje. «No intento gustar o ser agradable –dice– Mi única meta es motivar a la gente para que vaya a ver mis pelícu-

ROL EN ACCION

1994

VEN A JUGAR

Del 11 al 13 de Noviembre de 1994 tienes una cita en las Reales Atarazanas de Barcelona.
Por primera vez en la EUROPA CONTINENTAL se celebrará una GEN CON, la mayor reunión que exista de jugadores de rol... ¡No puedes perdértela!

Para información adicional escribir a:
FICOMIC
c/. Palau 4
08002 Barcelona

Foto Cortesía de Jose Mojica Martins

¿Les da pena la serpiente? Pues lo suyo no es nada comparado con lo que sufren algunos de los actores de las películas de Mojica.

Mojica está decidido a averiguar por qué sólo consiguió un papel secundario en *O segredo de la momia* (1978).

las, y me da igual ser un chivo expiatorio de la ira y el miedo de la gente. Si todo el mundo me odiara como persona pero siguieran gustándoles mis películas, sería un hombre feliz.»

La estrella/director nació en São Paulo hace sesenta y dos años. Sus padres eran españoles y trabajaban en un circo: su padre, Antonio, era torero, y su madre, Carmen, cantaba tangos. La fascinación por lo macabro de Mojica empezó cuando tenía ocho años y parece ser que vio despertar a un muerto de un trance cataléptico en pleno funeral. «Eso me impresionó muchísimo –dice Mojica–. El cadáver empezó a moverse de repente, y el tipo saltó de su ataúd. Todo el mundo echó a correr, pero mis amigos y yo fuimos hacia el hombre y empezamos a hablar con él. Queríamos saber qué se sentía al volver de entre los muertos...»

El padre de Mojica le regaló una cámara de 8 mm cuando tenía diez años, y empezó a rodar películas con sus amigos. Algunas eran historias de aventuras, otras eran películas de terror. A los doce años dirigió *Juizio final*, la historia de un grupo de adictos a las drogas que acaban pagando sus pecados en el infierno. Mojica y sus amigos rodaron casi veinte películas durante un período de dos años. Llevaban un proyector y un circo a un parque de diversiones y proyectaban sus películas, cobrando entrada y utilizando el dinero para poner en marcha nuevos proyectos.

«Eran películas roudas, así que nos colocábamos detrás de la pantalla y leíamos nuestros diálogos en directo con un micrófono –revela el director–. Ese contacto directo con el público me proporcionó mucha experiencia, y me ayudó a aprender cómo trabajar de una manera más efectiva con los actores.»

Entre 1954 y 1961, Mojica se vio involucrado en un gran número de proyectos cinematográficos, algunos de los cuales nunca llegaron a terminarse debido a problemas de producción. El primer largometraje que consiguió terminar fue *A sina do aventureiro* (1959), una película del Oeste bastante mala que sin embargo fue la primera producción brasileña rodada en cinemascope.

Mojica seguía estando interesado en lo sobrenatural, pero nunca se le había pasado por la cabeza la idea de dirigir una película del género. «Hasta aquel entonces nadie había dirigido una película de terror en Brasil –revela–, y no tenía ni idea de cómo podía reaccionar el público.» En el año 1963 escribió un guión para una película titulada *Geraçao maldita*, una historia policíaca en la que volvían a aparecer drogadictos. Unos cuantos días antes de la fecha en la que debía empezar el rodaje, Mojica tuvo una horrible pesadilla. «Soñé que un tipo me llevaba a rastras hasta un cementerio –recuerda–. ¡Y de repente comprendí que aquel tipo era yo! Me estaba matando a mí mismo, o me estaba llevando al infierno... Al día siguiente decidí que tenía que escribir una historia de terror basada en mi sueño, y así es como creé a Ze.»

Ze es un monstruo disfrazado de ser humano, una criatura sádica y cruel obsesionado por la idea de encontrar a la mujer perfecta que le dará un hijo fuerte y sano para que continúe su legado de horrores. En el primer largometraje que protagonizó, *A meianoite levarei sua alma*, Ze aterrorizaba a un pueblecito. Durante su búsqueda de la «mujer perfecta», el sepulturero amputa la mano de un hombre con una botella rota, viola a la prometida de su mejor amigo y mata a su propia esposa después de haber descubierto que es estéril. «Ze es capaz de hacer cualquier cosa para tener un hijo –observa el director–. Mata a esposos, médicos y a cualquiera que se cruce en su camino, especialmente a esos católicos ignorantes que creen que es un mensajero del Infierno...» La secuencia del asesinato de la esposa es particularmente salvaje. Ze la ata a una cama y arroja una tarántula hambrienta sobre su pecho... ¡una tarántula de verdad, naturalmente! Esta fue la primera de las muchas veces en que Mojica utilizó animales reales para que sus películas resultaran todavía más horripilantes.

La película se rodó en doce días en una sinagoga convertida en estudio, y el ambiente general de la acción se parece bastante al que George Romero conseguiría cinco años más tarde en *Night of the Living Dead (La noche de los muertos vivientes)*. El presupuesto era ínfimo, y Mojica utilizó a muchas amistades suyas en el reparto de la película, pero acabó adjudicándose el papel del maléfico protagonista. «Hice pruebas con un montón

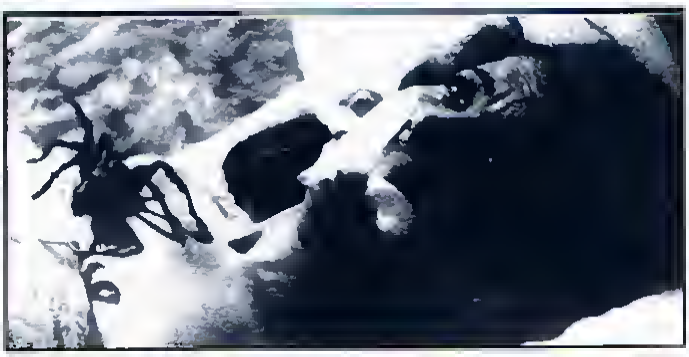


Foto Cortesía de Mike Vraney

El realismo llevado al extremo en *A meianoite levarei sua alma*. ¡Y pensar que los aspirantes hacen cola en las audiciones de Mojica!

de actores para el papel de Ze –recuerda–, pero todos eran un desastre. Interpretaban al personaje de una manera tan ridícula y parodica como esos monstruos de los parques de atracciones. Yo quería a alguien que se lo tomara en serio. Ze tenía que ser un hombre decidido, alguien que creía en lo que estaba diciendo. El personaje me gustaba mucho, y acabé decidiendo interpretarlo.»

A meianoite levarei sua alma obtuvo un gran éxito de taquilla, pero Mojica no ganó ni un céntimo con ella: necesitaba el dinero para ayudar a sus padres que habían vendido su casa a fin de financiar la película de su hijo, y Mojica vendió los derechos de la película por una tercera parte de lo que había gastado durante el rodaje. «Estaba desesperado –suspira–. Mis padres vendieron cuanto poseían y no tenían ni para comer. El productor que compró los derechos ganó una fortuna, y yo apenas si tenía dinero para comprarme ropa.»

La película impresionó tanto a los medios de comunicación como al público. Algunos críticos llamaron «pervertido» a Mojica y los conservadores se sintieron ultrajados por las blasfemias de Ze, pero los espectadores acudieron en masa a ver la película y un grupito de intelectuales entre los que estaban los directores brasileños Luis Sergio Person y Glauber Rocha afirmaron que Mojica era un genio. «Un amigo me prestó un libro sobre el cine, pero Person lo arrojó al cubo de la basura –cuenta el director–. "Mojica, tú haces grandes películas sin estar influido por nadie –me dijo–. No desperdicies tu tiempo enterándote de lo que han hecho otros directores, y limítate a confiar en tu instinto".»

Son muchos los críticos que han intentado definir el estilo de Mojica a lo largo de los años. Algunos dicen que sus películas son una mezcla de Russ Meyer y la obra surrealista de Luis Buñuel; otros comparan sus películas con los terrores mexicanos de los años sesenta, pero la verdad es que el talento de Mojica es único y original. Nunca ha estudiado cine y no sabe nada sobre otros directores del género. Para el Rouero es un músico latino y H. G. Lewis una cadena de hamburguesenas. Cuando se le pregunta cuáles son sus películas de terror favoritas, Mojica menciona *Rosemary's Baby (La semilla del Diablo)* y nada menos que *The Witches of Eastwick (Las brujas de Eastwick)*, que solo ha podido ver en televisión.

«Cuando era niño vi muchas películas –dice–. Mi padre fue encargado de un cine durante una temporada, y allí vi *Tower of London (La torre de Londres)* y un montón de películas antiguas, pero era demasiado pequeño. Cuando empecé a dirigir era totalmente incapaz de pensar en imitar a algún director porque no se me había quedado grabada ninguna imagen en la memoria. La aprendí todo yo solo y por mi cuenta: cómo utilizar la cámara, cómo montar, cómo iluminar una secuencia... Nunca he copiado a nadie.»

Las películas de Mojica estaban muy por delante de su tiempo y eso le creó muchos problemas. En el año 1964 una dictadura militar subió al poder en Brasil: las películas, los libros y las obras de teatro tuvieron que pasar por la censura y Mojica era un blanco obvio. «Muchos cines se negaron a proyectar *A meianoite levarei sua alma* –dice–. Pensaban que era inmoral, y a veces tuve que llegar a proyectar la película en circos o parques de atracciones.»

Mojica tendría muchas batallas más con los censores durante su carrera. *O despertar da besta* (1968), una pesadilla psicodélica sobre los efectos del LSD, fue prohibida y pasó diecinueve años fuera de circulación antes de poder ser proyectada en un festival de cine.

Mojica llegó a la cima de su carrera como director entre 1966 y 1968. Durante ese período dirigió cuatro de sus mejores películas. *Esta noite encarnarei no teu cadáver* (1966), un episodio de *Trilogia do terror* (1968), *O estranho mundo de Zé do Caixão* (1968) y la ya mencionada *O despertar da besta*. El argumento de *Esta noite encarnarei no teu cadáver*, la secuela de *A meianoite levarei sua alma*, es similar al de la primera película. Zé continúa su búsqueda de la mujer que le dará un hijo perfecto. Durante su búsqueda Zé mata y tortura a los que describe como «personas débiles e ignorantes que creen en la religión». Algunas mujeres son arrojadas a un pozo lleno de serpientes y otras son servidas como banquete a un montón de tarántulas. Un infortunado acaba con la cabeza destrozada por uno de los «juguetes» de la cámara de ho

Su uso del metraje censurado en esta película demuestra que Mojica podría servir de inspiración a muchos maestros modernos del género.

rrores de Ze

«En esa película conté con un presupuesto mayor –revela Mojica–. El éxito de *A meianoite levarei su alma* hizo que un productor [Augusto de Cervantes] decidiera invertir en la secuela y me proporcionó el dinero suficiente para construir un buen decorado y poder pagar a muchos extras.» En una de las secuencias más impresionantes, Ze es arrastrado al Infierno, donde brazos y piernas humanas cuelgan del techo y la sangre cae de las paredes. Mojica solo disponía de unos cuantos rollos de negativo en color, por lo que rodó toda la película en blanco y negro y reservó la película en color para la secuencia del Infierno. El resultado es que el cartel de *Esta noite encarnarei no teu cadaver* anunciaba la película con la frase «¡Venga a ver el Infierno en colores!». Esta escena impresionó muchísimo a Carlos Reichenbach, un director y crítico brasileño muy respetado. «Yo no tenía ni idea de quién demonios era Dante –recuerda Mojica–, así que le pedí a Reichenbach que me lo presentara».

Fue después de esta película cuando Mojica inició sus menarrables «audiciones» en São Paulo. Quienes aspiraban a interpretar un papel en sus películas tenían que comer cucarachas, lamer serpientes y ranas y aguantar descargas eléctricas. «Tuve la idea de hacer las audiciones después de que dos actrices se marcharon a mitad del rodaje de *Esta noite encarnarei no teu cadaver* –explica–. Desaparecieron en cuanto se enteraron de que tendrían que interpretar una escena en la que cincuenta arañas se arrastraban por encima de ellas. Ya había rodado media hora de metraje con aquellas chicas y me vi obligado a tirarla a la basura. Me enfadé muchísimo. "A partir de ahora –me dije–, sólo aceptaré actores y actrices que consigan pasar mis pruebas"».

Hubo mucha afluencia de aspirantes pero la Policía no se mostró tan entusiasta, y en algunas ocasiones Mojica tuvo que explicar a los preocupados agentes que no estaba torturando a nadie. «La gente acudía a mis pruebas porque querían aparecer en mis películas –dice el director–. Nadie venía obligado».

Después del éxito de *Esta noite encarnarei no teu cadaver*, Mojica fue invitado a dirigir uno de los tres episodios de *Trilogia do terror*. Los otros dos episodios fueron dirigidos por Ozualdo Candeias y Luis Sergio Person. El episodio de Mojica, 'Pesadelo macabro', cuenta la historia de un hombre atormentado por pesadillas en las que es enterrado vivo. Las escenas de alucinaciones –visiones psicodélicas de ranas, serpientes y calaveras– se cuentan entre lo mejor que ha rodado Mojica hasta el momento, y la secuencia final, en la que los familiares del protagonista se dan cuenta de que han enterrado vivo al pobre tipo, resulta aterradora. «Esta historia fue inspirada por el episodio del trance catalepsico que presencié cuando era pequeño» observa el director.

Trilogia do terror impulsó a Mojica a poner en marcha otro largometraje de tres episodios, todos dirigidos por él. El resultado fue *O estranho mundo de Zé do Caixão*. Las primeras dos historias, 'O fabricante de bonecas', sobre un fabricante de muñecas con la extraña costumbre de usar ojos humanos para sus creaciones, y 'Tara', sobre un vagabundo

La respuesta de Mojica a la moda de los exorcismos se tituló *Exorcismo negro*, pero está muy claro que el color que predomina en la pantalla es otro.

Fotos: Cortesía de Mike Vraney

El actor/director invoca a sus demonios particulares en *Exorcismo negro*.

que disfruta de los extraños placeres de la necrofilia, no son nada del otro mundo, pero el último episodio, «Ideología», es una auténtica obra maestra.

En este episodio, Mojica interpreta al profesor Oaxiac Odez (lease al revés), una especie de filósofo que cree que el verdadero amor no existe, y que los hombres actúan guiados por los instintos animales y no por la razón. Durante una tertulia televisiva, un periodista bastante pomposo se burla de sus teorías, y el profesor le invita a cenar en su casa para que puedan continuar su discusión. «No se olvide de traer a su esposa», añade afablemente el extraño profesor.

En vez de explicar sus teorías, el profesor intenta demostrarlas de una manera más «práctica»: separa a la pareja, la encierra en jaulas y les deja sin comida durante días. Después les obliga a presenciar toda clase de atrocidades, como banquetes caníbales, automutilaciones e incluso como un hombre traga plomo fundido (Mojica utilizó a un fakir de circo para esta escena). El profesor quiere borrar toda huella de «humanidad» de la pareja, y lo consigue. Al final, la esposa, que ahora más parece una bestia que un ser humano, se bebe la sangre de su esposo. «Lo que quería mostrar con esa película –dice Mojica–, es que en cuanto el ser humano se ve privado de satisfacer sus necesidades básicas, como las de tener comida, agua y refugio, se convierte en un animal y olvida sentimientos como el amor y la compasión.»

Después del festival de violencia altamente explícita de *O estranho mundo de Zé do Caixao*, Mojica dirigió *O despertar da besta*, la historia de un roedico que hace experimentos con el LSD. El doctor droga a cuatro voluntarios y luego les motiva a pensar en Ze do Caixao. Los voluntarios se embarcan en extraños «viajes», todos ellos relacionados con el personaje.

O despertar da besta está considerada como una de las películas más creativas de Mojica. Es menos violenta que algunos de sus títulos anteriores, pero las alucinaciones psicodélicas sufridas por los cuatro voluntarios son realmente impresionantes. Las continuas referencias a las drogas y varias escenas salvajes, entre ellas una en la que un personaje muy parecido a Moisés viola a una chica con su báculo, no fueron del gusto de los censores y la película no pudo ser distribuida en los cines.

A finales de los años sesenta, Mojica ya se había convertido en un fenómeno popular. Sus dos programas televisivos semanales, *O estranho mundo de Zé do Caixao* y *Mais alla du mais allá*, tenían un gran éxito. Aparecía en periódicos, revistas y programas de radio, y el entusiasmo de sus fans empezó a rozar lo obsesivo. «En una ocasión necesitaba una calavera para rodar una escena de una película, así que telefonee al depósito de cadáveres de la ciudad y le pregunte al encargado si podía prestarme una calavera durante un par de días –recuerda Mojica–. El encargado era un gran fan de mis películas, y me dijo que me iba a dar una sorpresa muy agradable. Bueno, media hora después, una camioneta del depósito de cadáveres se detuvo delante de mi estudio, ¡con cinco cadáveres recientes dentro! El encargado llegó al extremo de enviarme una carta en la que me decía que si necesitaba alguna cosa más bastaría con que se lo dijera. Yo sólo quería una calavera, así que le devolví los cadáveres con una nota de agradecimiento.»

El comienzo de la década de los años setenta fue una época de dificultades financieras para Mojica. Manejar el talonario de cheques le resultaba mucho más difícil que manejar la cámara, y no solo no había invertido adecuadamente el dinero que ganaba sino que solía perderlo con proyectos que fracasaban. Mojica accedió a dirigir varias películas por dinero, y rodó historias de aventuras, comedias eróticas e incluso pornos.

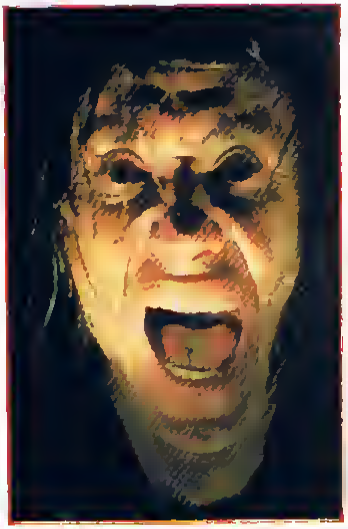
Pero de vez en cuando daba en el centro de la diana y volvía a ofrecer buenas películas. Una de ellas fue *Finis hominis* (1971), la presentación del personaje que daba título a la película, un líder religioso al estilo Jim Jones que acababa resultando ser un esquizofrénico escapado de un asilo. «El personaje estaba basado en

¿Quién si no Mojica sería capaz de lucir tal modernez indumentaria en plena cámara de torturas antigua? (De *Exorcismo negro*)

Marcello Motta se puso detrás de la cámara para dirigir *A estranha hospederia dos prazeres*, pero Ze do Caixao siguió siendo tan grosero y maléfico como siempre.

esos predicadores que ganan fortunas enganando a la gente con falsos milagros –explica Mojica–. Por desgracia en Brasil abunda mucho esa variedad de delincuentes y la gente sigue creyendo en ellos.»

Otra de sus películas notables de la década de los años 70 es *Exorcismo negro* (1974) donde creador (Mojica interpretandose a si mismo) y creacion (Ze do Caixao) se encuentran en un balneario donde el director esta pasando unas vacaciones e intenta pensar en ideas para una nueva película. Ese mismo año Mojica fue a Paris para asistir a un festival de cine del genero patrocinado por la revista *L Ecran Fantastique* en la que *Esta noite encarnarei no teu cadaver* y *O estranho mundo de Ze do Caixao* obtuvieron premios.



Un mal viaje de LSD es algo terrible, pero Zé do Caixao lo empeoro todavia más en *O despertar da besta*.

En el ano 1975 Mojica produjo *A estranha hospederia dos prazeres*, una película muy extrana sobre una posada encantada que fue dirigida por su protegido Marcelo Motta. Dos años después Mojica creo *Delirios de um anormal* utilizando muchas de las mejores escenas de sus películas anteriores y anadiendo secuencias que habian sido prohibidas por los censores. «Es la historia de un hombre obsesionado por Ze do Caixao –dice el director– y por eso me parecio que era una buena idea mostrar algunas de las escenas mas famosas del personaje.» No solo fue una idea muy astuta sino que permitio economizar mucho dinero. Mojica obtuvo una nueva película con solo quince o veinte minutos de metraje nuevo.

Pero su truco mas genial llego en el ano 1978 cuando Mojica persuadio a una mujer acusada de haber asesinado a su amante de que financiara una película inspirada en su caso. La película fue *Perversao*, la historia de un violador que acaba siendo castrado por la hermana de su victima. La mujer no solo financio la produccion sino que tambien interpreto un papel de abogado. La película fue proyectada en el Festival Internacional de Terror de Sitges, España.

La decada de los años ochenta fue bastante dura para Mojica. El cine brasileno pasaba por una situacion catastrófica y los productores no se atrevian a financiar una película en un pais donde la inflacion se media por un indice no anual sino diario. ¿La solucion? El porno duro, el unico genero que garantizaba el exito en taquilla. «La verdad es que no queria hacer ese tipo de películas –dice Mojica– Pero el productor me dijo que si la película recaudaba mucho dinero, financiaria una secuela a *Esta noite encarnarei no teu cadaver*, lo que me permitiria completar mi trilogia sobre la busqueda de la mujer perfecta que habia emprendido Ze.»

Mojica decidio crear una película por no definitiva que trascendiera cualquier nivel de indecencia y pornografia jamas visto en Brasil. «Basicamente queria burlarme de las películas porno y mostrar al público lo estupido que era pagando dinero para ver esa clase de basura», dice. Contrató a las mujeres «mas feas» que pudo encontrar y rodo *24 horas de sexo calemie*, que incluia una escena sexual entre una chica y un perro... y la película obtuvo un exito fenomenal. Mojica no podia creerlo. «Todo el mundo empezo a copiarme y a utilizar distintos animales en sus películas –recuerda–. ¡Los productores buscaban su reparto en el zoo! Utilizaron caballos, pulpos e incluso angulas electricas. ¡Acabe avergonzandome de mi mismo!» Dos años despues Mojica volvia a necesitar dinero y dirigio una secuela, *48 horas de sexo e delirio*.

El productor nunca cumplio su promesa de financiar la largamente esperada secuela a *Esta noite encarnarei no teu cadaver*, y Mojica paso a dirigir *thrillers* llenos de violencia y mas porno duro e incluso interpreto algunos papeles en películas infantiles. Al mismo tiempo dio el paso mas ambicioso y espectacular de toda su carrera: ¡trato de obtener un escano en el Congreso brasileño! En 1982 presento su candidatura a la Casa de Representantes, pero vio desvanecerse sus esperanzas cuando sus fieles votantes escribieron «Ze do Caixao» en las papeletas de voto en vez de su verdadero nombre. «Me anularon miles de votos –dice Mojica– Si los votos dados a Ze hubieran sido declarados validos, estoy seguro de que habria salido elegido.»

Actualmente la vida de Mojica vuelve a estar encarrilada. Presenta espectaculos al estilo gran guiñol en los parques de atracciones, dirige una escuela de teatro, trabaja de vez en cuando en la television y hace poco ha empezado a explotar un servicio telefonico en el que se puede oir una historia distinta de Ze cada dia. Aparte de eso, por fin ha conseguido obtener financiacion para poner en marcha la ultima parte de la saga de Ze do Caixao, un largometraje muy largo y ambicioso titulado *O olho do portal do Inferno*, que habia sido conocido originalmente como *Alucinacao macabra*.

Mojica ha hecho rodar su propia operacion oftalmologica en primerisimos planos para utilizarla luego en la película. «Tenia un problema bastante serio en un ojo y tuve que someterme a cirugia –explica–. Pense que rodar la operacion e incluirla luego en mi próxima película era una idea magnifica. No necesitamos efectos especiales: ¡todo es real!» Cuando se le informa de que Luis Buñuel mostro como un ojo era rajado por una cuchilla en su obra maestra surrealista *Un chien andalou (Un perro andaluz)*, Mojica da la siguiente replica: «Hacer eso con el ojo de otro es muy facil. ¡Me gustaria ver como lo hace con su propio ojo!»

¡CUIDADO, NO ABRAS

EL GRIMORIO

SI NO SABES CONTROLAR LA MAGIA!

O, mejor aún, ábrelo y estúdialo, y así podras emplear la magia en SHADOWRUN, el mundo cyberpunk del 2050

FASA

¡Ya en tu ● de venta!

TODO SOBRE

Ezra Cobb (Roberts Blossom) es un tipo al que sólo una madre puede amar... y la suya está muerta.

La historia de Ed Gein ha inspirado clásicos que van desde «Psicosis» hasta «El silencio de los corderos», pero esta película rodada hace veinte años sigue siendo la más fiel a la realidad.

por DAVID SZULKIN

Las gemas más inapreciables del mundo de las películas de terror de bajo presupuesto suelen ser las mas desconocidas. La reciente aparición en el mercado del vídeo norteamericano de *Deranged* (1974) permite que los fans por fin puedan ver la versión restaurada y sin cortes de un clásico de culto buscado desde hacía mucho tiempo.

Citada a menudo como el retrato cinematográfico más exacto del famoso ladrón de tumbas y asesino psicópata Ed Gein, *Deranged* es una película impresionante que cuenta la historia de Ezra Cobb (Roberts Blossom), un pueblerino bastante excéntrico cuya obsesión por su madre muerta acaba impulsándole a profanar las sepulturas de los muertos y asesinar a los vivos. La increíble interpretación de Blossom junto con la sorprendente combinación de sanguinolencia a tope y humor mórbido de la película, hacen que *Deranged* sea de visión obligada tanto para los «fans» interesados en Gein como para los estudiosos del terror de la década de los años setenta.

Originalmente, *Deranged* fue una idea del productor Tom Karr. Karr era muy pequeño cuando el descubrimiento de los crímenes de Gein fascinó y horrorizó a toda la nación en 1957, pero el recuerdo de las hazañas del maniaco asesino de Wisconsin quedó grabado en su mente para toda la vida. «Siempre recordaré los titulares sobre Gein en el *Chicago Tribune* –dice–, y cuando ves ese tipo de cosas en primera plana cada día durante dos o tres semanas y todos tus amigos y vecinos están hablando constantemente de ellas, no puedes evitar el que atraigan tu atención. Algo tan extraño como ese caso solo surge una vez en la vida, y siempre lo he mantenido archivado en las profundidades de mi mente. Sabía que si alguna vez me metía en el mundillo del cine querría llevar a la pantalla la historia de Ed Gein, porque nunca había sido contada de manera fiel a la realidad. Pensaba que probablemente ganaría mucho dinero haciéndolo, porque era única y lo suficientemente apasionante como para dejar satisfecha a la gente a la que le gustan las películas de terror.»

El sueño de Karr empezó a convertir-

DERANGED

se en realidad en 1972, cuando decidió dar su primer paso como productor. Había conocido el éxito como promotor de conciertos de celebridades como Led Zeppelin, Three Dog Night, The Temptations y Rod Stewart, y Karr consiguió reunir los doscientos mil dólares del presupuesto de *Deranged* por sí solo. Pero no tenía ninguna experiencia en el mundillo del cine, y el aspirante a productor necesitaba a las personas adecuadas para llevar al celuloide su película sobre Gein. Por suerte Karr consiguió establecer contacto con un grupo de gente del cine que no sólo era joven y ambiciosa, sino que también tenía talento. Quien haya visto películas tan sorprendentemente inteligentes y raras como *Children Shouldn't Play With Dead Things* (1971) y *Deathdream* (1972) enseguida reconocerá los nombres de Alan Ormsby, Jeff Gillen y Bob Clark como un sello indicador de calidad.

«Mi primer contacto profesional en el mundo del cine fue un tipo llamado Bob Kilgore –cuenta Karr, y explica cómo llegó a conocer al grupo con base en Miami–. Kilgore dirigía una firma llamada Europix, que manejaba películas sobre una base de distribución para los directores que empezaban su carrera.» Los asiduos a los autocines recordarán a Europix como el estandarte bajo el que llegaron a las pantallas de los Estados Unidos programas triples como el formado por *Deathdream*, *I Dismember Mama* y la inmortal *Orgy of the Living Dead*.

«Fui al Sbow-A-Rama 72, una convención de la industria que se celebraba en Kansas City, para ver a Kilgore y averiguar más cosas sobre el negocio cinematográfico –sigue explicando Karr–. Bob aprovechó esa oportunidad para presentarme a Alan Ormsby, quien estaba allí promocionando y vendiendo *Children Shouldn't Play With Dead Things*. Tenían a un actor de la película disfrazado de zombi que iba de un lado a otro atrayendo mucha atención. Quedé realmente impresionado, y fue entonces cuando empecé a hablar con Alan y le propuse que me escribiera un guión.

«Alan ya tenía a todo un grupo de gente del cine que colaboraba con él, y eso facilitó muchísimo el que las mismas personas que habían trabajado en *Children* y *Deathdream* hicieran *Deranged* –cuenta Karr–. Pero antes de contratar a alguna de ellas quería ver su trabajo, y después de que terminara el Show-A-Rama Ormsby me dijo que iban a proyectar *Children* en Miami en una sesión especial para el equipo técnico y el reparto. Fui a Florida, y allí es donde conocí a Bob Clark, Jeff Gillen y los demás. *Children* me pareció excelente: aquellos tipos habían hecho justo la clase de película que yo quería hacer, y habían demostrado que podían hacerla con el tipo de presupuesto del que disponía. ¡De hecho, *Children* costó aproximadamente una tercera parte de lo que había costado *Deranged*! Empezamos a hablar muy en serio allí mismo.»

Una cómoda sala de estar... para siempre.

Los errores e inexactitudes acerca del papel jugado por Clark en el origen del proyecto han proliferado durante los años transcurridos desde el estreno de *Deranged*. Clark ha sido citado incorrectamente como director de la película en más de una obra de referencia, ¡y la *Psychotronic Encyclopedia* de Michael Weldon llega al extremo de afirmar que Tom Karr es un seudónimo de Clark! Irónicamente, tanto Karr como Clark hubiesen preferido que el nombre de este último no fuera mencionado en relación con la película.

«Bob no quería aparecer en los títulos de crédito porque tenía la impresión de que *Deranged* era una película demasiado fuerte y pensaba que podía dañar

su carrera –dice Karr–. Pero me ayudo mucho como mentor, porque sirvio de guia a Jeff y Alan cuando dirigieron sus primeras peliculas. Tambien fue mi guia como productor, y me ayudo a superar todos los obstaculos con los que me fui encontrando. Bob no queria verse asociado con la pelicula ante los ojos de todos, y yo respeto su decision.»

Gillen confirma las declaraciones de Karr: «En esencia se puede decir que Bob fue el productor ejecutivo –explica–. Acabó siendo el que firmaba los papeles y ese tipo de cosas, pero no tuvo nada que ver con la dirección ni con el guion.»

«En principio la pelicula tenia que ser dirigida por Jeff, pero yo queria darle una oportunidad a Alan porque originalmente Alan me habia hablado de dirigir la pelicula asi como de escribir el guión –dice Karr–. Acabe decidiendome por un compromiso, y les dije que podian dirigirla entre los dos. El compromiso satisfizo a todo el mundo.»

El guion original de *Deranged* se titulaba *Necromania*, y el titulo fue utilizado hasta aproximadamente la mitad del rodaje. «Básicamente yo queria que la pelicula presentara la historia de Gein con la máxima fidelidad posible –dice Karr–. Le di a Allan todos los recortes originales del *Chicago Tribune* y de la revista *Life* en los que se habia hablado del caso. Alan acabo escribiendo algo más o menos en esa onda, pero no era exactamente lo que yo habia querido obtener en un principio.»

«Por aquel entonces yo escribia muy deprisa –recuerda Ormsby–. En *Deranged* lo que hice basicamente fue utilizar mis investigaciones sobre el caso Gein de una manera bastante directa, pero retorciendo un poco las cosas en el sentido del humor negro. No creo que Tom estuviera preparado para enfrentarse a ese aspecto comico del guión y le preocupaba que la pelicula acabara resultando demasiado divertida y que no fuera lo suficientemente horripilante.»

Karr aceptó el enfoque humoristico de Ormsby, pero lo hizo de una manera no muy convencida y algo reluctante. De hecho, hoy en dia Karr sigue estando disconforme con el enfoque humoristico con que fue presentado el espantoso tema de la pelicula. «Nunca quise que el humor negro estuviera presente y, de hecho, no queria ninguna clase de humor –afirma enfaticamente el productor–. La parte de comedia debilitaba el verdadero horror de la historia, y siempre me pareció que se tomaba a broma un tema muy serio. Alan y Jeff insistieron una y otra vez en que la pelicula les habia parecido tan fuerte que tuvieron que incluir unas cuantas escenas de "alivio comico", y creo que las palabras exactas que utilizaron fue que habian tenido que "aliviar la tension". Sigo sin estar de acuerdo con esa opinion, y si tuviera que volver a filmar la historia lo haria sin una sola gota de humor de cualquier clase. Pero debo admitir que hay muchas personas a las que parece gustarles toda la faceta de humor de la pelicula, asi que no estoy afirmando que se equivoquen.»

Su madre se encuentra algo alicaída y Ezra, modelo de buen hijo, le sirve el desayuno en la cama.

Pero la pregunta de que impulsó a los guionistas a tratar la historia de Ed Gein con tanta irreverencia sigue estando ahi: «Recuerdo con gran claridad por qué opté por el enfoque comico –replica Ormsby–. Para empezar, las cosas que hizo Gein eran tan increibles y horribles que resultaba muy dificil presentarlas sin algun tipo de distanciamiento. En segundo lugar, mostrar los acontecimientos sin algo de humor hubiera resultado tan horripilante que pense que si lo contabamos todo tal y como habia ocurrido en la vida real obtendriamos una elasificacion X. Aparte de todo eso, Ed Gein siempre me produjo una extraña impresion de inocencia ingenua. Mi interpretacion de Gein es que siempre bubo cierto nivel en el que no comprendia del todo lo que estaba haciendo. Si ve la pelicula se dara cuenta de que siempre parece un poco ingenuo y despistado: es como si hubiera algo que se le escapa en todo momento...»

No todas las risas que provoca *Deranged* son intencionadas. Las pomposas pontificaciones de un narrador-en-pantalla que va siguiendo al viejo Ez durante sus terribles hazañas fueron concebidas para proporcionar una exposición sencilla del caso, pero acaban recordando el tipico doblaje malo de una pelicula para aprender a conducir. «Si, supongo que visto ahora el narrador resulta de lo más humoristico, pero no es un humor intencionado», confiesa Gillen.

«Después de que Alan me entregara el primer esbozo del guion reescribi por lo menos la mitad –afirma Karr–. Me tomé unas cuantas libertades con la historia original y añadi unas cuantas cosas al guion dejándolo tal y como es ahora, como por ejemplo el que Ezra Cobbs desenterrara a su madre y la llevara a su casa, el que cuidara de ella tal y como lo habia hecho siempre, lo de coleccionar los cadaveres y todo lo demas.»

Ed Gein nunca desenterró a su madre, por lo que pareceria que este aspecto de *Deranged* debe mas a *Psicosis*, la

Deranged añadió una variación inspirada en *Psicosis* a la historia de Gein, con la diferencia de que aquí sabemos desde el principio que mami es un cadaver

novela de Robert Bloch inspirada en el caso Gein, que a la realidad. Pero Karr defiende su divergencia del enfoque realidad-estricta de la historia de Gein. «Ya se que en la realidad las cosas no ocurrieron así -admite-. Pero me parecio que mis adiciones a la historia funcionarían bien en la pantalla, y que ayudarían a explicar por qué Ezra Cobb tenía todos esos cadaveres esparcidos por allí.» El guión acabo sufriendo otra reescritura a cargo de Ormsby antes de que las cámaras empezaran a rodar.

Todo el reparto fue seleccionado en Toronto, con una notable excepción. «Los encargados de hacer los preparativos fueron a Canadá antes que yo -explica Karr-. Alan, Jeff y unos cuantos mas seleccionaron a todo el reparto allí, incluyendo a un tipo que debía interpretar el papel de Ezra Cobb... pero cuando llegué allí no me gustó nada. Quise pensarmelo durante un tiempo, porque toda la pelicula giraría alrededor de ese personaje. No conseguimos encontrar a nadie más en Canada, así que Alan y yo fuimos en avion a Nueva York y nos pusimos en contacto con un agente de repartos llamado Vic Ramos, que sigue en activo actualmente. ¡Ah, y una de las personas que se presentaron para leer el papel era Harvey Keitel! Bien, la ultima persona que hizo la audición para obtener el papel fue Robert Blossoms... En cuanto vi a Robert comprendí que era el hombre ideal para el papel, y en lo que a mi respectaba ni tan siquiera hacía falta que abriera la boca. Aun así leyó el papel, y quede encantado al ver que Roberts no sólo se parecía mucho a Ed Gein, ¡sino que también hablaba igual que él!»

«El papel de Ezra Cobb fue leído por muchísima gente -recuerda Alan Ormsby-. Recuerdo que Christopher Walken estuvo entre los que lo leyeron... Nos gustó, pero aunque tenía un aspecto lo suficientemente "raro" para interpretar el papel, no resultaba lo bastante simpático. Cuando vimos a Roberts me pareció magnífico, pero al principio pense que era demasiado viejo. Por suerte todos acabamos de acuerdo en que debía ser el, porque Roberts es lo mejor de la pelicula.»

Deranged se rodó en Oshawa, al norte de Tomnto, Canada, en febrero y marzo de 1973. «Los crímenes de Gein fueron descubiertos durante la temporada de la caza del ciervo, así que necesitábamos nieve y Canadá era el único sitio en el que podíamos estar seguros de que habría nieve», explica Karr. Segun Gillen, había unos cuantos factores más que ayudaron a convertir *Deranged* en un rodaje canadiense. «Por aquel entonces Bob Clark tenía un acuerdo de montaje en Canada [para *Deathdream*], y también había descubierto el estudio Ukrainian donde construimos casi todos los decorados, así como el exterior de la granja. Aparte de eso, por aquella época rodar en Canada también presentaba ciertas ventajas financieras.»

Todos los interiores de la casa de Ezra fueron construidos entre las cuatro paredes del estudio, y en una escena de bar se utilizo el sotano de la cafetería del hotel en el que se alojaban el reparto y el equipo técnico. Otros exteriores incluyeron una ferretería (en la vida real, Gein fue sentenciado por haber asesinado a Bernice Worden, la propietaria de una ferretería), y una granja abandonada que solo fue utilizada para rodar exteriores. El director artístico Albert Fisher «vistió» los decorados de *Deranged* basandose en los artículos que describían el interior de la granja de Gein, y llegó al extremo de incluir detalles como los montones de revistas viejas de chicas y crímenes que le gustaba hojear a Gein. «Fisher era un hombre realmente brillante -se entusiasma Karr-. No le proporcione ninguna foto de la granja de Gein, pero consiguió crear un ambiente muy realista basándose únicamente en descripciones verbales.»

Tom Savini acababa de salir del rodaje de *Deathdream*, donde había trabajado como ayudante de Ormsby, cuando

El productor Tom Karr en la actualidad, rindiendo homenaje ante la tumba del hombre que la inició todo

Echar la cabeza hacia atrás no va a detener esta hemorragia nasal.

fue contratado para que se pusiera al frente del equipo de maquilladores en *Deranged*. Savini fue ayudado por Jerome Bergson, un amigo de Ormsby, en tareas como crear una habitación llena de cadáveres en descomposicion y artefactos tan mórbidos como un «tambor de estómago». «Recuerdo que hacia mucho frio y que la nieve de delante de la puerta del estudio siempre estaba roja –dice Savini rememorando el rodaje de *Deranged*–. Siempre estabamos mezclando sangre en la cocina, y no parabamos de experimentar con distintas fórmulas ¡En un momento dado Alan sugirió añadir mantequilla de cacahuete para espesar la mezcla de sangre! Algun tiempo despues conocí a Dick Smith, y desde entonces siempre he utilizado su fórmula.»

Cuando se le pregunta qué opina ahora de su trabajo en *Deranged*, Savini replica con jovialidad que «todo quedo bastante bien. Los efectos eran muy toscos, pero por aquel entonces no sabía hacerlo mejor. Hoy en día si quieres un cadáver pides que te envien un esqueleto y lo adornas, ¡pero entonces teníamos que construirlos con alambre de gallinero, vanillas látex y algodón!»

Considerando los grandes elogios que obtuvo Blossom por su unico papel protagonista, resulta sorprendente que el actor se niegue a hacer ningún comentario sobre sus experiencias en *Deranged*. «Roberts interpretó ese papel mejor de lo que podría haberlo hecho cualquier otro actor –proclama Karr–. Yo estaba alojado en la habitación de enfrente de la que ocupaba él. Tenía que pasar por delante de su puerta, y siempre le veía trabajando en sus diálogos después de que su esposa y su hija se hubieran acostado. Siempre se concentraba mucho en el personaje.»

«Roberts fue una especie de solitario durante todo el rodaje –recuerda Gillen–. Se guiaba por un régimen muy estricto, y era tan perfecto para el papel que apenas hacia falta dirigirle. Siempre estaba metido en el personaje, y asumió el papel por completo. Trabajar con el resultó facilísimo desde el primer momento.»

> ***«Bob Clark no quería tener nada que ver con Deranged porque le parecía que era una película demasiado fuerte y podía dañar su carrera.»***
> ***—Tom Karr, productor***

Blossom también añadió algunos toques muy divertidos a su personaje en forma de improvisaciones. Por ejemplo, en una escena en la que el guión especificaba que Ez está comiendo galletas, mantequilla de cacahuete y pollo mientras habla con el cadáver de su madre (!), Blossom tuvo la idea de subrayar todavía más su locura haciendo que mojara el pollo en la mantequilla de cacahuete durante su hilarante soliloquio sobre las virtudes de una mujer obesa.

«Lo que pretendíamos conseguir Alan y yo en *Deranged* era que el público sonriera en todo momento, y meterles de repente todos esos conceptos horrendos garganta abajo cuando todavía estaban riendo –dice Gillen–. Tengo un sentido de lo visual muy desarrollado, y fui el responsable de la concepción básica de los planos de *Deranged*. Alan se había ganado sus credenciales en el campo de la escritura, y fue el que inventó muchas de las situaciones extrañas que se ven en la película.»

«Hicimos un *storyboard* de algunas escenas, pero una gran parte de la película surgió a medida que íbamos rodando –añade Karr–. Por ejemplo, en la escena en la que Ezra lleva el cadáver de su madre al dormitorio, de repente se me ocurrió la idea de que Ez pusiera la Biblia en las manos del cadaver. Eran el tipo de cosas que surgían de la nada... Creo que es lo que ocurre en la gran mayoría de películas: algunas de las mejores ideas siempre surgen de manera espontánea e inesperada.»

No cabe duda de que la creatividad del equipo de *Deranged* rebasó a menudo sus límites presupuestarios. «En el fondo, hacer películas de bajo presupuesto siempre se reduce a cubrirte las espaldas como sea, meter los rollos de celuloide filmado en las latas y seguir adelante –dice Gillen–. Alan tiene una mente tan creativa que siempre es capaz de inventar cosas mucho mejores que las que tenías disponibles hasta ese momento. Poder decir: "Es una gran idea, así que utilicemosla" habría sido maravilloso, pero estábamos metidos en una carrera contra el dinero; y la actitud general era más bien del estilo "Hagamos todo lo que podamos y salgamos de este lío".»

«Recuerdo una escena en la que Ezra telefonea a un veterinario y le pide consejos sobre la mejor manera de disecar un cadáver y rellenarlo –recuerda Ormsby–. Era muy divertida, pero sencillamente no tenía sentido dentro de la película.» Otra secuencia del guión de Ormsby que nunca llegó a rodarse fue aquella en la que Ezra discute su virginidad ¡con un niño de diez años!

En cierto sentido, lo reducido del presupuesto ayudó a crear la atmósfera inimitablemente extraña que hace sobresalir a *Deranged* de entre otras películas del género. «Siempre tuve muy claro que la escena del funeral de Ma Cobb era el típico momento que sólo puede rodarse una vez –explica Gillen–. No sólo nos ahorró algunos decorados, sino que era la solución ideal para la secuencia. La posición fija de la cámara y el ritmo lento de la escena acababan llevando por sí solos a la sorpresa final que queríamos obtener.»

Ezra es un gran anfitrión, pero por desgracia a sus fiestas siempre les falta un poco de vida.

Otra manera de ahorrar dinero fue el utilizar implacablemente la misma y obsesiva pieza musical («The Old Rugged Cross») en numerosas escenas de la película. Puede que algunos espectadores acaben con los nervios destrozados, pero realza la tonalidad general de gótico americano enloquecido que impregna toda la película. «Carl Zitter compuso la música para *Deranged* –recuerda Gillen–, y por aquel entonces también estaba trabajando en la banda sonora de *Deathdream*, que estaba siendo montada por Bob Clark. Creo que fue Carl quien sugirió que usáramos "The Old Rugged Cross", y esa música nos influyó muchísimo. Eso era algo muy frecuente en nuestro pequeño grupo: todo el mundo hacía sugerencias.»

Deranged se mantiene mucho más fiel a la realidad del caso Gein que películas como *Three on a Meathook*, de William Girdler, o la muy libremente inspirada en los crímenes de Gein *Texas Chainsaw Massacre (La matanza de Texas)*, pero también se tomó considerables libertades con la verdad. En la vida real Gein escogía a sus víctimas entre mujeres de mediana edad que se parecían a su madre, mientras que en la película dos de las numerosas víctimas del maníaco son jovencitas núbiles y una tercera no se parece en nada a ninguna de las víctimas de Gein.

«Bueno, la única víctima que me sentía capaz de colgar de un gancho cabeza abajo era una jovencita delgada y guapa –ríe Karr, refiriéndose al aterrador final de la película en el que la actriz Pat Orr es izada mediante una cadena y eviscerada. En cuanto a la tercera víctima, la gorda insufrible que intenta seducir a Ez durante una velada de espiritismo trucada, Karr explica que fue la única escena que se rodó cuando él no estaba presente. «Si hubiese estado allí, puede tener la seguridad de que me habría opuesto –dice–. Toda la secuencia de la velada de espiritismo no encaja con el resto de la película, y eso abarca desde la iluminación hasta los trajes pasando por los personajes. Está totalmente fuera de lugar.»

«Nos pareció que Gein hacía cosas tan increíbles y horrendas que por muy increíbles y horrendas que fueran había momentos en los que no te quedaba más remedio que reírte –dice Gillen–. Por ejemplo, la escena en la que Ez desentierra a la vieja señorita Johnson hubiese resultado muy divertida, pero no quedó como esperábamos. Lo crea o no, mi esposa Arlene, con la que llevaba cinco o seis años casado, interpretó a la señorita Johnson. Recuerdo que estuvo a punto de divorciarse porque tuvo que pasar cuatro o cinco horas tumbada en el suelo ¡mientras le íbamos cortando lentamente la cabeza! Fabricamos un montón de cuchillos trucados de los que habíamos quitado partes de la hoja cada vez más grandes para que se pudiera ver el cuchillo atravesando el cuello y la sangre que brotaba. Bien, la idea original era mostrar cómo Ez cortaba la cabeza y la sostenía en alto, y luego un fundido en negro hubiera pasado a la cabeza cortada puesta encima de la mesa.»

No hace falta que los amantes de la sanguinolencia se quemen las pestañas buscando esa acción tan reprobable. La copia definitiva de la película deja de mostrar la acción justo cuando Ez se dispone a empezar a serruchar el cuello de la muerta. Nadie parece recordar con exactitud el motivo por el que esta secuencia fue eliminada de la película, pero el consenso general parece ser que el efecto sencillamente no funcionó. «Fue la primera vez en que apliqué mi invento de cortar una parte de la hoja y deslizar el resto alrededor del cuello de alguien, una técnica que luego utilicé en *Dawn of the Dead (Zombi)* –observa Savini–. ¡Y ahora venden esos cuchillos como juguetes en las tiendas de magia e ilusionismo!»

El momento de máxima sanguinolencia de *Deranged* se produce cuando Ezra lleva la cabeza de la señorita Johnson a su taller casero para efectuar algunas «reparaciones» al estilo Gein. En una verdadera exhibición de horrores que deja boquiabierto al espectador, el afable asesino mete una cuchara en la cuenca de la muerta, saca el globo ocular, sierra la parte superior del cráneo separándola, saca el cerebro y hace una máscara de piel con la carne restante. Cierto, no es de buen gusto, pero hay que volver a repetir que los crímenes de Gein tampoco lo eran... y además cualquier persona que decida hacer una película de ese estilo no se va a preocupar por el «buen gusto». La secuencia estuvo ausente du-

Estas creaciones de Savini han sobrevivido para demostrar que dos cabezas dan más asco que una sola.

rante años de las copias de la película y ha sido restaurada y reincorporada recientemente, y no cabe duda de que no tiene nada que envidiar a los momentos mas sangrientos de H G Lewis.

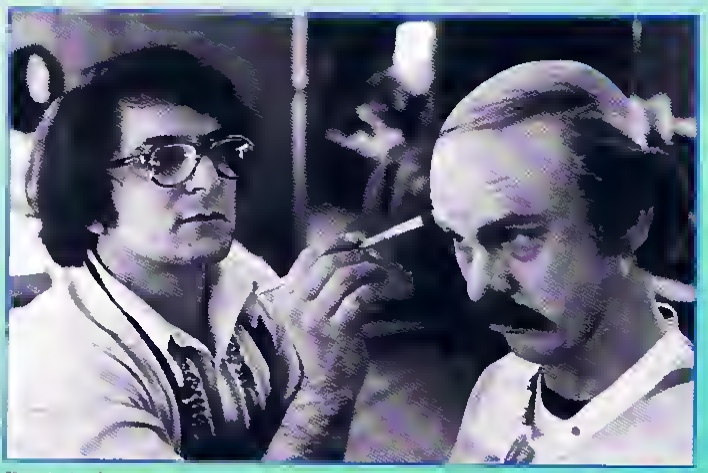
«Esa cabeza no era mas que látex grueso colocado sobre una calavera de plastico con una peluca adherida. ¡Creo que los sesos estaban hechos de mermelada y gelatina! –revela Savini–. ¡Hoy en dia me cuesta creer lo toscos que eran esos efectos!» Toscos, sí, pero ciertamente efectivos. intenten no sentir nauseas cuando Ma Cobb (Cosette Lee) sufre una hemorragia delante de la camara mientras el no muy brillante Ez intenta meter pure de gusantes en una boca que no para de chorrear sangre Esta escena se rodo en una sola toma utilizando un truco tan sencillo como un trozo de manguera conectado a una bomba de sangre situada fuera del encuadre

La gran mayoria de espectadores de *Deranged* se preguntaran como se las arreglaron para colgar cabeza abajo a una jovencita desnuda en un granero expuesto a todos los ojos curiosos sin que ocurriera nada «Fue la primera escena que rodamos, porque era tan explicita que quenamos terminarla antes de que la gente del pueblo y los vecinos descubrieran lo que estaba ocurriendo», dice Karr. Segun Ormsby, el equipo técnico tuvo algunos problemas debido al horripilante tema que trataba la pelicula. «Una familia cuya casa estábamos utilizando consiguió un ejemplar del guion, cosa que se suponia no debia ocurrir –explica–. Quizá fueran gente muy religiosa o algo por el estilo, y cuando lo leyeron quedaron horrorizados y se enfurecieron tanto que nos echaron a patadas Ya habiamos rodado algunas escenas, y tuvimos que volver a rodarlas en otro sitio.» Cuando se le pregunta qué escenas enfurecieron hasta tal extremo a los devotos propietarios de la casa, Ormsby se echa a reir y contesta que cree que fueron más o menos todas.

Despues de aquel incidente procuraron ser más prudentes «Los propietarios de la ferreteria en la que rodamos también vivian allí –recuerda Karr– Les explicamos lo que iba a ocurrir en aquellas secuencias, pero no dejamos que vieran el guion »

En los titulos de credito de la pelicula no figura ningun montador, lo cual sugiere que hubo cierta dosis de confusion entre bastidores «Alan y yo creiamos que íbamos a montar la pelicula –dice Gillen–. Volvimos a Toronto despues de que hubiera terminado el rodaje, pero hubo varias razones por las que nos acabo resultando muy dificil seguir en Canadá y al final nos fuimos » Clark termino encargandose de crear la copia definitiva de *Deranged* «Bob y yo tuvimos una discusión en un momento dado, y me marche –recuerda Ormsby–. No estábamos de acuerdo en cómo debia montarse la pelicula. Cortó algunas secuencias, y una de las razones que me dio como justificación fue la de que eran demasiado buenas para la pelicula: asi que no tuve ninguna relación con el montaje definitivo »

«Por desgracia, al final la pelicula perdio algo muy importante –se lamenta Ormsby– En la copia definitiva vemos a Ezra persiguiendo a la chica por el bosque. Originalmente y tal como estaba escrito el guion, se suponia que Ezra creia estar persiguiendo un ciervo. Se suponia que íbamos a intercalar planos de un ciervo corriendo por el bosque durante toda la secuencia Cuando Ezra lleva la chica a la granja y ta cuelga del techo, íbamos a intercalar planos de un ciervo colgando del techo. Despues Ezra veria de repente lo que estaba haciendo en realidad, y empezaria a gritar y perderia el control. Todo acabo ocupando el lugar que debia ocupar en la secuencia salvo el ciervo Ahora parece que Ezra maltrata salvajemente a esa chica sin ninguna razón, y toda una parte muy importante de la psicologia del personaje quedo fuera de la pelicula. No se por que se hizo de esa manera –o no pudimos conseguir un ciervo o no pudimos conseguir el metraje de archivo necesario–, pero quede muy desilusionado porque eso hacia que la



Un retrato visto en una secuencia de *Deranged* hizo que Alan Ormsby se convirtiera en uno de los primeros experimentos de maquillaje de Tom Savini.

Foto: Cortesía de Tom Savini

película resultara mucho más unidimensional de lo que debía haber sido.»

«La imagen de la chica perseguida y cazada como un animal era muy importante para nosotros porque en el testimonio de Gein nunca se refería a sus víctimas llamándolas mujeres, sino que siempre las llamaba "el ciervo" –explica Gillen–. Creo que nunca me sentí muy satisfecho del montaje final, y siempre pensé que en la película había mucho más humor del que se ve en la versión distribuida. La verdad es que por mucho que lo intentamos, en toda la segunda mitad de la película no había ni un solo momento humorístico. Mi opinión es que *Deranged* resulta tan terrible y negra que al final no consigue redimir del todo a nadie.»

Los primeros intentos de vender *Deranged* a los distribuidores hechos por Karr no tuvieron un éxito inmediato. «Llevé la película a Los Ángeles y se la ofrecí a Joe Solomon [una auténtica leyenda de la serie Z], que acababa de obtener un gran éxito con *Evel Knievel [¡Viva Knievel!]* –recuerda el productor–. Solomon y yo fuimos a una sala de proyección donde me dio una de las primeras lecciones que recibí sobre cómo vender una película: sólo quería ver el primer rollo y el último. Recuerdo haber pensado que no estaba seguro de si debía sentirme insultado o no, pero subí los dos rollos a la cabina de proyección. Joe se sentó con un gran puro en la boca, y después de haber visto el comienzo y el final de la película dijo que era demasiado fuerte para él. Así terminó mi intento de vender *Deranged* a Joe Solomon.»

Karr recuerda que Solomon no fue el único especialista en comerciar con series Z de Hollywood que se sintió repelido por el altamente explícito contenido de la película. «Recuerdo haberle proyectado la película a un tipo de la Agencia William Morris con la esperanza de conseguirme un agente –dice–. Bueno, el tipo estaba hablando por teléfono en la sala de proyección mientras estaba viendo la película... Cuando llegó la escena en la que Ezra saca el cerebro de la cabeza cortada, tapó el receptor del teléfono con la mano, se volvió hacia mí y me dijo: "¡No puedo creer lo que estoy viendo!" Después volvió a su conversación telefónica. Ahí tiene al típico agente de la William Morris. ¡un tipo que es capaz de hablar por teléfono y ver una película al mismo tiempo!»

Otros distribuidores que no quisieron adquirir *Deranged* fueron Crown International y Fanfare. Karr acabó consiguiendo atraer el interés de American International Pictures, que distribuyó la película en febrero de 1974. *Deranged* fue a los cines con una clasificación R, lo cual significó eliminar la tremenda escena de la disección y recortar un poco las travesuras de Ezra con Mary Ransom (algo de sangre y desnudez). «*Deranged* pasó por la junta de clasificación antes de ser vendida a la AIP –dice Karr–. Si hubiéramos acudido a ellos como unos independientes sin ninguna experiencia anterior, nos habrían cobrado unos mil quinientos dólares para obtener una clasificación. Bob Kilgore la envió a la junta como si fuera una distribución de Europix y nos consiguió una tarifa especial, alrededor de los quinientos dólares. No recuerdo que hubiera ningún problema con la junta después de que eliminásemos la escena de la disección. Personalmente, me sorprende mucho el que la gente crea necesario acudir a la MPAA.

«El estreno mundial de *Deranged* tuvo lugar en el Mike Todd Theater de Chicago –recuerda Karr–. Publicaron anuncios de página completa en el *Chicago Tribune*, y el encargado del cine me telefoneó y me dijo que había una cola de tres en fondo que daba la vuelta a toda la manzana. Pero después de ese gran comienzo ya no estoy muy seguro de que hizo la AIP con la película. Vendí la película por un pago al contado y conseguimos beneficios, pero después de haberla vendido ya no tenía derecho a obtener ninguna clase de información sobre ella. He hecho algunas averiguaciones en fuentes de la industria, y tengo entendido que en el último recuento las recaudaciones de *Deranged* ya superaban los 6 millones de dólares. ¡Y le hablo de hace un montón de años! Naturalmente, ahora tengo más experiencia y sé que nunca hay que vender una película a perpetuidad tal y como hice con *Deranged*, pero por aquel entonces lo único que podías hacer era exhibir una película en los cines y venderla a la televisión luego. Bueno, no había muchas posibilidades de que esa película se emitiera en televisión, así que la vendí sin soñar que 10 años después existiría algo llamado vídeo», explica Karr y suspira.

Fotos Cortesía de Jim Karr

No hay nada como un buen tazón humeante de sesos para empezar la mañana con buen pie.

«Ed Gein hizo cosas tan horrendas e increíbles que no se podían presentar sin un cierto distanciamiento.» — Alan Ormsby, guionista/director

«Recuerdo que *Deranged* se proyectó en un cine llamado Colony cuando estaba viviendo en Carolina del Norte –dice Savini sonriendo–. Llegaron a poner mi nombre en la marquesina y me invitaron a asistir a la proyección de la película. Me llevé unas cuantas cosas que habíamos utilizado, y di una especie de conferencia sobre cómo habíamos hecho la película después de que acabara la proyección.»

«Vincent Canby publicó una crítica muy positiva de *Deranged* en el *New York Times* –observa Gillen–. La película parecía estar obteniendo buenas recaudaciones, pero los distribuidores se olvidaron de ella. Hizo su ronda por los cines y la verdad es que nunca llegó a atraer grandes masas de público. El paso del tiempo ha hecho que la gente empezara a interesarse por ella poco a poco, pero de una manera continuada e imparable. Por aquel entonces éramos muy jóvenes y éramos bastante ignorantes: recuerdo haber visto esos maravillosos informes de los distribuidores explicando por qué no habíamos ganado ni un centavo con la película.»

¿QUIEN TEME AL LOBO DE NICHOLS?

Es la película más cara de su tipo jamás producida, ¿pero es realmente de terror? Mike Nichols, su director, cree que sí.

por CHUCK CRISAFULLI

Fotos: François Duhamel

La licantropía hace que Jack recupere la agilidad y las ganas de corretear por ahí.

Eh, ¿es que estos chicos no han visto Curse of the Werewolf...

Si tiene colmillos, pelo y un brillo malévolo en los ojos, entonces seguramente debe ser un licántropo. Pero lo que hay que preguntarse es si estamos ante una película de terror, y ésa es la gran pregunta que envuelve a Wolf, la esperada superproducción de la Columbia.

Con un guión de Jim Harrison y Wesley Strick (Cape Fear [El esbozo del miedo], con ayuda de Elaine May, quien no aparece en los títulos de crédito), un reparto que incluye a Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer, James Spader, Christopher Plummer y Kate Nelligan, maquillajes de Rick Baker y efectos especiales de Amalgamated Dynamics, está claro que se trata de una puesta al día de la leyenda del licántropo con calidad y de primera categoría; pero Mike Nichols, su director, insiste en que el dinero no ha supuesto un obstáculo a la hora de hacer todo lo posible para helarnos la sangre.

«Quizá dé mala suerte predecirlo, pero creo que los fans del género quedarán satisfechos con la película –dice–. Ah, y me encanta la etiqueta de "película de terror". De hecho, es un elogio... La película tiene algunos momentos humorísticos y quizá no sea vista como una película de terror clásica, pero también respeta las reglas del género y lo hace porque son unas reglas muy buenas. La película contiene magia, horror, emociones fuertes, belleza y acción, y también unas cuantas sorpresas magníficas. En este tipo de película, las sorpresas son especialmente importantes, y especialmente divertidas.»

Una de las primeras sorpresas es que Nichols haya dirigido una película de hombre lobo que no intenta negar su condición de tal. El director empezó su carrera en el mundo del espectáculo co-

Foto: François Duhamel

Michelle Pfeiffer esperaba mordisquitos amorosos, pero no de esa clase...

Foto: Andy Schwartz

Mike Nichols (izquierda) era una elección sorprendente para dirigir la licantropelícula de presupuesto más alto rodada hasta la fecha.

mo comico de cabaret (temiendo a May como compañera de número), pero su vision artistica dio un considerable giro hacia la oscuridad cuando debuto como director con el aterrador drama psicologico *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (*¿Quien teme a Virginia Woolf?*) en 1966. Desde entonces, Nichols ha dirigido peliculas tan conocidas y de tanto exito como *The Graduate* (*El graduado*) y *Working Girl* (*Armas de mujer*), pero hasta *Wolf* nunca se habia enfrentado a una historia terrorifica llena de acción y manchada de sangre. Nichols admite que no le ha resultado facil.

«Enfoque esta pelicula más bien como tener que caminar por la cuerda floja que como un ejercicio de expresión personal. Cuando trabajas dentro del genero de terror tienes el ridiculo mas completo a un lado y una falta de realidad creible al otro, y se lleva a cabo una negociación muy delicada entre una cosa y otra. Hemos hecho todo lo posible para no traicionar el genero, y también hemos buscado un poco de humor y de sentimientos mas alla de el.»

Si alguien duda de la capacidad de Nichols para crear escenas realmente inquietantes, volver a ver *¿Quién teme a Virginia Woolf?* debería disiparlas del todo y al instante. Nichols dice que en *Wolf* hay momentos igualmente aterradores, y afirma que en muchos aspectos intento capturar la sensación de «tener una pesadilla estando despierto» que convirtio su debut como director en un éxito de taquilla tan enorme. «Hay algunos elementos que están presentes en las dos peliculas: momentos absolutamente horripilantes y cosas que te dejan impresionado –observa–. Tambien hay momentos divertidos, pero lo que espero que ocurra es que se produzca una identificacion extraña con la pelicula. Queriamos obtener una especie de familiaridad fantasmagorica. Queria que la historia produjese la impresión de ser algo que ha ocurrido o que podria ocurrir... algo surgido de tus propios sueños.»

Wolf cuenta la historia de Will Randall (Nicholson), un hombre de mediana edad que trabaja en una editorial de Nueva York y que se considera un fracasado y no esta nada contento con su vida. Sus experiencias con la licantropia le revigorizan por completo y catapultan su existencia hacia el exito profesional, personal y sexual... hasta que su parte de lobo se convierte en algo que no puede controlar. El argumento fue concebido originalmente por Harrison, y el novelista pensaba en Nicholson cuando lo escribio. «La verdad es que ninguno de nosotros podia imaginarse esta pelicula sin Jack –dice Nichols–, porque para empezar ya lleva recorrida la mitad del trayecto que termina en ser un hombre lobo.»

Harrison siguió manteniendo una relacion con el proyecto durante

el rodaje en calidad de productor asociado, y hubo varias reescrituras del guion a cargo de Strick y May. «Los guionistas han hecho contribuciones enormes –explica Nichols–. Las sucesivas capas que se fueron añadiendo hicieron que la historia acabara teniendo mucha más fuerza. Wesley ayudó a dejar establecido el tono general del comienzo con algunas de las secuencias del mundo editorial, y también prestó una gran ayuda en lo referente a algunos de los elementos estructurales básicos de la historia. Elaine añadió humor y ayudó a desarrollar el papel de Michelle Pfeiffer . y por sorprendente que parezca también echo una mano con las secuencias de acción. Trabajamos juntos en ellas, lo cual fue algo nuevo para nosotros. Todo el desafío y la diversión de este proyecto se encontraban en la acción.»

Las reescrituras de May también fueron muy útiles en una de las escenas mas importantes de cualquier película de hombre lobo. la explicación de las reglas licantrópicas. Naturalmente, los fans del género recordarán que esta labor corría a cargo de la vieja zíngara interpretada por María Ouspenskaya en *Wolf Man (El hombre lobo)*, y muy al comienzo del proyecto Nichols ya había llegado a la conclusión de que *Wolf* necesitaba un personaje similar. «Elaine y yo no parábamos de preguntarnos quién sería nuestra Ouspenskaya –dice el director–. Creo que Elaine puede atribuirse el mérito de haber creado la mejor escena de la película. Comprender que necesitábamos a alguien que explicara las reglas fue muy interesante, así como el darse cuenta de que eran una parte lógica y crucial de la estructura de la historia. Elaine ha encontrado una manera extraordinariamente convincente de salvar ese obstáculo.»

Foto François Duhamel

Después de su transformación, Will deja de visitar los restaurantes de moda y acude al bosque más próximo.

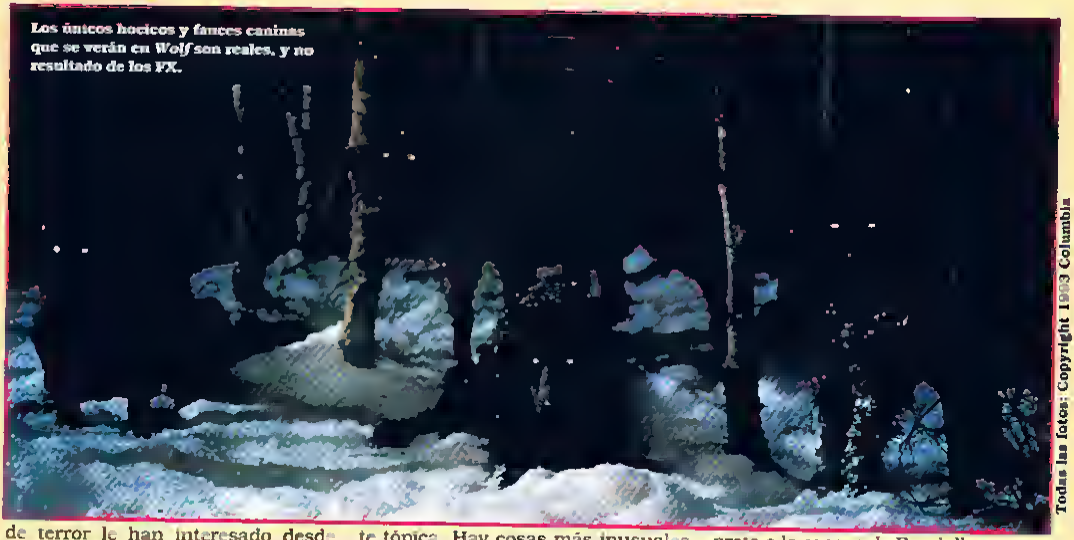
Foto François Duhamel

Pfeiffer sobrevivió al regreso de Batman, pero las metamorfosis humano/animal sigoen poniéndola un poquito nerviosa.

Cuando *Wolf* llegue a los cines, Nichols habrá invertido dos años de su vida en el proyecto, y afirma que durante su desarrollo y producción tanto él como los guionistas quisieron mantenerse fieles al poder básico de la leyenda del hombre lobo, pero que no sintieron la necesidad de verse limitados por todo el equipaje que se había ido acumulando sobre el después de tantas versiones cinematográficas. Nichols acabó descubriendo que estaba trabajando con una criatura mucho más compleja que los otros terrores nocturnos famosos del género.

«A veces la leyenda del hombre lobo es una metáfora mas débil que la del vampiro –explica Nichols–. Es un mito muy interesante y ejerce una gran fascinación sobre nosotros, pero no está definido con tanta claridad y no es tan bien entendido como el de los vampiros. El hombre lobo es mas misterioso. Hemos presentado a la criatura como algo relacionado con el lado mas oscuro de la sexualidad masculina. Seguimos la pista de esa relación, y decidimos qué partes de la leyenda debíamos utilizar y qué partes eran mera charlatanería del este de Europa: los pentáculos, el acónito y todo eso .. Creo que se puede decir que hemos reexaminado la situación del hombre lobo en este preciso momento. Siempre dimos por supuesto que la acción de la película ocurría aquí y ahora mismo. No está ambientada en ningún lugar mítico.»

Nichols es mas conocido como director de comedias adultas y elegantes, pero afirma que las películas



Los únicos hocicos y fauces caninas que se verán en *Wolf* son reales, y no resultado de los FX.

Todas las fotos: Copyright 1993 Columbia

de terror le han interesado desde que era niño y que siempre tuvo debilidad por las historias de licantropía; pero sus recuerdos más vívidos como espectador de aquellas primeras películas del género no tienen nada que ver con el terror que inspiraban. «Nunca he sido la clase de experto en la licantropía que es capaz de discutir eruditamente por qué la interpretación de Henry Hull es mejor que la de tal o la de cual –admite–, pero soy un gran fan del terror y siempre me han gustado mucho las películas de hombres lobo. El único problema es que las historias ya me parecían un poco ridículas incluso cuando era pequeño...»

Desde el comienzo del proyecto Nicholson estaba interesado en mostrar las distintas etapas de la lupinez más a través de la interpretación que mediante cualquier prótesis complicada. Nicholson ha trabajado con los maquillajes habilmente detallados de Baker y pasa una buena parte de la película siendo un hombre lobo decididamente no peludo, y Nichols intentó concebir escenas en las que el progresivo deslizamiento hacia los impulsos más bestiales que sufre Jack quedara claro. En una escena que acabo en el suelo de la sala de montaje, un Jack mordido hace poco descubría que estaba contemplando con apasionado anhelo el escaparate frigorífico de la carne en una carnicería.

«Al principio pensamos que esa escena capturaba todo el espíritu de la transformación –dice Nichols–, pero al final nos acabó pareciendo que resultaba un poco excesivamente tópica. Hay cosas más inusuales y mejor definidas que son la señal indicadora de que Jack se está convirtiendo en un lobo y que nos gustaban más. Buscamos aspectos sensoriales que fueran nuevos y distintos para el hombre lobo, lo que llamamos sus "dones". Al principio le ayudan mucho, y después empiezan a crearle problemas. Su olor, su vista y su oído mejoran muchísimo, y sus capacidades físicas se renuevan y revigorizan. Una de las cosas que más me gustaban de la historia era precisamente lo de que ser un hombre lobo tenga su lado bueno antes de que todo empiece a ir demasiado lejos.» Kate Nelligan interpreta a la esposa de Randall, un personaje atrapado en un matrimonio sin amor. Sus escenas con Nicholson muestran la vida que éste dejará atrás en cuanto se haya transformado. El personaje que interpreta Nelligan también está teniendo un lío amoroso con el que interpreta Spader, un compañero de trabajo de Randall al que Nelligan describe como «el superasqueroso» de la película. Nelligan ya había adquirido cierta experiencia en lo referente a tratar con villanos como protagonista de *Eye of the Needle (El ojo de la aguja)*, así como en su importante papel de Lucy en el *Dracula (Drácula)* de 1979. Pero después de habérselas visto con vampiros, maníacos homicidas y ahora licantropos, Nelligan sigue sin ser fan del género.

«He de admitir que no soy fan del terror –dice la actriz–. No veo esa clase de películas y no leo libros del género, pero desde el punto de vista de una actriz son historias maravillosas. El truco para trabajar en una película de terror y hacerlo bien está en que es muy importante que no seas consciente de estar trabajando en una película de terror. Tienes que interpretarlo todo buscando el realismo más absoluto, como si no hubiera ninguna otra dimensión. Por muy terrorífica que sea la historia, si quieres que funcione debes tratarla igual que si fuese un drama. El trabajo realmente importante se lo dejas al público... y a Rick Baker –añade riendo–, claro está.»

Will Randall (Nicholson) sonríe al pensar en la noche de juerga que le espera.

Foto Andy Schwartz

Que no falten en tu BIBLIOTECA

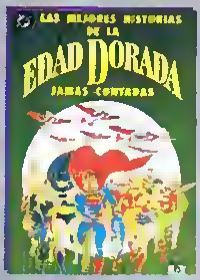
2.700 pts. Ref.: 1

1.975 pts. Ref.: 2

2.850 pts. Ref.: 3

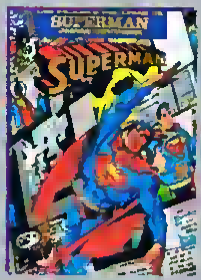
1.950 pts. Ref.: 7

2.900 pts. Vol I Ref.: 8
2.850 pts. Vol II Ref.: 14



2.700 pts. Ref.: 9

2.850 pts. Ref.: 10



2.800 pts. Ref.: 11

1.600 pts. Ref.: 12

1.975 pts. Ref.: 13

1.975 pts. Ref.: 17

1.975 pts. Ref.: 15

1.975 pts. Ref.: 16

2.275 pts. Ref.: 18

Dirija su pedido a EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157 9.º-08011 BARCELONA

REF 1	2.700 pts.	REF 12	1.800 pts.
REF 2	1.975 pts.	REF 13	1.975 pts.
REF 3	2.850 pts.	REF 14 Vol. II	2.850 pts.
REF 7	1.950 pts.	REF 15	1.975 pts.
REF 8 Vol. I	2.900 pts.	REF 16	1.975 pts.
REF 9	2.700 pts.	REF 17	1.975 pts.
REF 10	2.850 pts.	REF 18	2.275 pts.
REF 11	2.800 pts.		

FORMA DE PAGO Contra reembolso

Talón bancario
Giro postal

Mas 250 pts. GASTOS ENVIO

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel. .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov. .....

¿TERRORES VISCOSOS? SI, EN...

BODY MELT

¡Salud y pañuelos!

Un equipo australiano ha viajado a Ninguna Parte con el objetivo de asquear al máximo a los espectadores.

por MICHAEL HELMS

En los inmensos suburbios que rodean a la ciudad de Melbourne, Australia, la gente se mata para estar en forma y la situación ha empezado a ponerse un poco fea. Unos cincuenta planos de maquillajes especiales de lo mas viscoso mostrarán los resultados en *Body Melt*, la primera pelicula australiana que ha sido concebida y diseñada para que gire alrededor de las escenas de FX.

Con excepción de algunos títulos de mediados de los años ochenta producidos por Tom Broadbrige quien acabó trasladando su base de operaciones a Los Angeles (*Out of the Body*, *Stones of Death* [*Kadaucha*, estrenada en video por LAX]) y los mas bien topicos productos «de terror» (*Blood Moon* [*Pesadilla en la medianoche*, estrenada en video por Record], *Dead Sleep* [*Aguja mortal*] que surgen periodicamente de los estudios Queensland en los que Stuart Gordon rodo *Fortress* (*Fortaleza infernal*), Body Melt casi es una completa anomalia, pues se trata de la primera pelicula de terror total que se rueda en Australia desde hace un monton de tiempo. Ha hecho falta casi media docena de años para que las personas que estan detrás de *Body Melt* consiguieran abrirse paso por el laberinto de los organismos oficiales de fi-

nanciacion cinematografica australianos y convencerles colectivamente del valor potencial del proyecto y además tuvieron que estar preparados en todo momento para poner manos a la obra con entusiasmo cuando el proyecto por fin acabara obteniendo la luz verde.

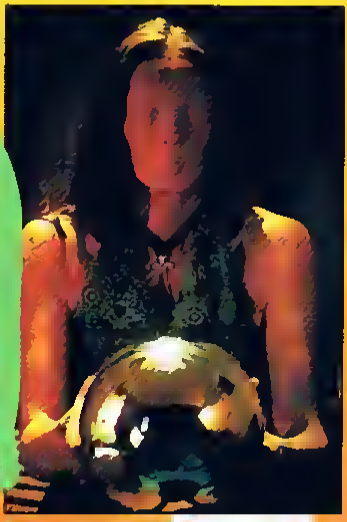
Y ahora, por fin en exteriores, Philip Brophy, el un tanto aliviado coguionista, director y compositor de la banda sonora, está sentado a la mesa del desayuno recordando el tortuoso camino que es prácticamente la unica opción abierta a los realizadores de largometrajes de las antipodas que carecen de financiación privada. «En Australia tenemos un gran numero de organizaciones bastante parecidas al Instituto de Cinematografía o la Fundación Nacional para las Artes de los Estados Unidos –dice– La Comision Cinematográfica Australiana es como una mezcla de esas dos entidades, y supone un intento de fusionar la cultura con la industria. Pero la clase de pelicula que quiere financiar ese organismo siempre es respetable, sensible, socialmente consciente, políticamente correcta y única e inimitablemente australiana. En la inmensa mayoria de casos, eso quiere decir que apoyan y financian peliculas total y absolutamente aburridas. Hubo momentos en los que nuestra moral llego a estar bastante baja, pero por suerte siempre conseguimos acumular mas vapor y seguir discutiendo con ellos. Todavia no se muy bien como, pero por fin acabe convenciéndoles de lo que necesitan es una pelicula como *Body Melt*.»

Quiza se esten preguntando que clase de película es *Body Melt*. Bien, aparte de ser una aventura de presupuesto totalmente bajo (alrededor de dos millones de dolares australianos), *Body Melt* es una pelicula de terror muy interesada en todas las posibilidades de distorsionar la forma humana. «Basicamente, se puede decir que todos los grandes acontecimientos horripilantes de la pelicula se centran en una parte del cuerpo humano y en que le ocurra algo fantasmagórico a esa parte del cuerpo –explica Brophy– El guión fue escrito mas o menos al estilo de la asociación libre de ideas. Nos dedicamos a contemplar todos esos maravillosos anuncios de la televisión, y luego deseamos que el mundo que muestran la gran mayoria de esos anuncios estallara y se derrumbase. Para resumirlo, es la serie televisiva *The Brady Bunch* (*La tribu de los Brady*) en el Infierno, los suburbios colgados de un montón de drogas raras y el apocalipsis en la puerta de al lado.»

«¡Deja de derretirte o disparo!» pero ya es demasiado tarde para Shaan (Regina Galgalas)

Antes de consumir una ultima tostada y enfrentarse al trabajo del dia, Brophy añade algunas explicaciones mas. «Hoy en dia y de manera general todo el mundo esta mucho mas obsesionado por el cuerpo vivo que antes. Eso es lo más maravilloso de las películas de terror moderno de la última década. Muchas presentan explosiones de muerte realmente espectaculares, pero en realidad su tema básico es lo que hace el cuerpo cuando está vivo. Luego puede morirse, pero lo importante es el movimiento del cuerpo, cómo se sostiene en pie y como se vuelve del revés para mostrar el interior. Son la clase de ideas que estoy trabajando en *Body Melt*. Intento imaginarme hipótesis como qué ocurriria si la nuez de un tipo se partiera en dos y las dos mitades se separasen de tal manera que sus cuerdas vocales salieran del cuello y acabaran estrangulándole.»

«Le he pedido a Bob McCarron [creador de FX] que convenza al espectador de que está viendo su propio cuerpo en la pantalla.»
—Philip Brophy, guionista/director



Body Melt puede presumir de unas bolas mucho mas grandes que la serie *Phantasma*.

Unos minutos después estamos en el deposito de cadáveres de una universidad, uno de los varios entornos del mundo real utilizados por el equipo de *Body Melt*. Rodar toda una pelicula en interiores y exteriores reales crea tantos problemas logisticos como los problemas economicos que elimina, pero esta mañana el único problema que se presenta es el de como arreglarselas para echar un vistazo al asombroso cadáver de skinflex que ha costado veintiséis mil dolares creado por Bob McCarron. Los cuellos se estiran y todos los ojos se vuelven hacia la mesa situada en el centro de esta sala atestada de gente sobre la que yace un cadaver masculino desnudo y en pleno proceso de autopsia, con el contenido de su cavidad torácica y una parte de su estómago expuestos para que todos puedan verlos. Es la primera victima de *Body Melt*, y hay unas grandes rajas parecidas a agallas en su cuello. Su aspecto en la muerte es tan realista que muchos de los que lo contemplan (salvo su intrepido reportero, por supuesto) rechazan la alegre invitacion de toquetear los intestinos pulcramente colocados pero totalmente sintéticos emitida por Euan Keddie, el primer ayudante de direccion. El rodaje se desarrolla con fluidez y sin tropiezos y se ruedan dos barri-

De momento Matthew Newton, Vince Gil y Neil Foley sólo corren el peligro de morirse de risa.

dos sobre el cadáver en primer plano: uno con una toalla tapándolo estratégicamente, y otro con menos estorbos para la versión sin cortes. Algunos directores italianos han sido llevados a los tribunales por escenas menos horrendas.

Poco después estamos en camino a Ninguna Parte, el trocito de páramo australiano particular de *Body Melt*. Ninguna Parte consiste básicamente en una gasolinera-más-restaurante situados en una granja que ha sido adornada con despojos de la carretera por la directora artística María Kozic, y que ha sido rebautizada como la diminuta aldea que sirve de morada a una familia de mutantes asesinos que viven en los márgenes de la sociedad. Con el veterano actor australiano Vince Gil al frente –el mismo que llevó a cabo un vuelo inolvidable sobre el asfalto en su papel del maniaco Jinete Nocturno en la primera aventura de Mad Max–, la «familia» comete atrocidades tan feas como aterrorizar turistas, violar los códigos sanitarios y lapidar canguros (para atracarse con sus glándulas). Aparte de todo eso, también juega un papel muy importante en la acción de la película.

Durante el trayecto, Rod Bishop, el afable coguionista, coproductor y director de la segunda unidad de *Body Melt*, nos revela unos cuantos detalles más del guión. «La historia gira alrededor de un médico (interpretado por Ian Smith, toda una estrella de los culebrones australianos), que ha estado haciendo experimentos con maneras de crear lo que nosotros llamamos un "nuevo tú". La medicina que ha estado administrando a la gente ha sido concebida para proporcionar alguna clase de capacidad sobrehumana al cuerpo de quienes la toman. Sus experimentos salen mal por varias razones cuando escoge como zona experimental unas cuantas casas en una especie de callejón sin salida de un suburbio. Las personas que ingieren involuntariamente la sustancia empiezan a darse cuenta de que les ocurren cosas muy raras.»

Bishop describe la zona suburbana donde tiene lugar una gran parte de la acción de *Body Melt* como un lugar en el que Spielberg no rodaría *E.T. 2*, y dice que allí todo es tan nuevo que no hay árboles.

Cuando llegamos a Ninguna Parte, Bishop –quien describe *Body Melt* como «una historia de terror e investigación policial, con la policía siempre uno o dos pasos por detrás de los acontecimientos»–, nos da unas breves explicaciones sobre su colaboración con Brophy, con el que ya había trabajado anteriormente el año 1987 en el sorprendente corto *Salt, Saliva, Sperm and Sweat*. «He escrito varios guiones, y colaboré con Philip en su última película, donde mi tarea básica fue la de coordinador del guión –dice–. La experiencia de ambos procede de la enseñanza cinematográfica y los medios de comunicación. Philip sabe muchísimo de cine, y puede mostrarse tan elocuente sobre una película de Jean-Marie Straub como sobre la última película de Sam Raimi; pero cuando llega el momento de sentarse en el sofá, de noche y delante de un vídeo encendido, puede apostar a que hablará de Raimi.»

Ninguna Parte, que en realidad está a poca distancia de Pebbles Court, se encuentra hirviendo de actividad cuando llegamos allí. El reparto y el equipo técnico están trabajando a un ritmo febril para evitar el clima tipo cuatro-estaciones-en-el-mismo-día tan típico de Melbourne y alcanzar la meta de hoy: rodar una escena de marsupial maltratado.

La escena nos presenta a Gino Argento y Sal Ciccone, dos encantadores muchachos italianos que se han largado de Pebbles Court en busca de mujeres y/o alcohol y que se han encontrado con el ruinoso reino de la depravación. Una vez allí son saludados por Bab, Slab y Bronto, la demente progenie del malvado Pud (Gil), quienes les ofrecen un desayuno decididamente nada sano. Mientras los chicos son afablemente persuadidos para que tomen parte en el antiguo ritual aborigen del «yonny un canga», un coche surge de

Una costilla en la mano vale más que un docena en el pecho.

la nada dando botes y pasa por el fondo del encuadre. Después de haber visto la pésima conducción de que era objeto esa mísera imitación de vehículo, ver cómo el jovial Gil sale de él es toda una sorpresa. «Bien, ahora ya lo sabe –explica sonriendo–. Lo verdad es que no sé conducir, ¡y eso hizo que mis aventuras con Mad Max fueran realmente un poco raras! Grant Page, el coordinador de especialistas, iba conmigo en el coche acurrucado fuera del encuadre, y me gritaba las instrucciones; pero mi papel de Jinete Nocturno me exigía babear y hacer el loco, y no tenía ni idea de si estaba conduciendo o no, y la verdad es que no importaba», explica el actor, y suelta una carcajada entrecortada que parece una ráfaga de metralleta antes de dirigirse hacia una zona protegida de los diluvios intermitentes de rayos solares tan potentes que son capaces de derretir el maquillaje.

Al igual que ocurre con prácticamente todo el reparto y la gran mayoría del equipo técnico, Gil no presume de tener grandes conocimientos sobre el género. «Si dijera que sabía en qué me estaba metiendo cuando acepté el papel, estaría mintiendo –admite–. Lo que realmente me interesó de *Body Melt* era el ver a un chico tan joven [Brophy] emprendiendo esa primera gran aventura. Ya sabe, el atractivo de trabajar con alguien que no se siente obligado a proteger su reputación a toda costa, alguien que no tiene nada que perder y que está intentando explorar nuevos territorios... Eso fue lo que me enganchó desde el principio.» Gil vuelve al rodaje para rondar por ahí y va preparando su aspecto más maligno y amenazador para ofrecérselo a la cámara. Cuando su fiel reportero lo ve por última vez, Gil está asegurando a todos los que se encuentran lo bastante cerca para poder oírle que la escena de sexo con su misteriosa «esposa» irá sobre ruedas.

Al final del día, el equipo técnico está persiguiendo la luz en el centro del campo barrido por el viento que se extiende al lado de Ninguna Parte. Aparte de esos rayos de sol que se desvanecen por momentos, todo depende de Neil Foley, quien luce un mechón de pelo y muy poca cosa más en su papel de Bab, y que está terminando su

Brandon (Ben Guerens) fue a trabajar convencido de que un sombrero tan llamativo haría que nadie se fijara en su disolución facial.

El veterano creador de FX Bob McCarron [izquierda] ayuda al director Philip Brophy a conseguir ese toque sutil de desaseo facial.

«Lo siento, oiga, le juro que no se me volverá a caer...»

Todas las fotos: Mark Dundon

banquete de maricanguro masticando cierta parte de cuerpo marsupial. En cuanto el plano esta de camino a la seguridad del laboratorio, surge la oportunidad de hacer unas preguntas a Brophy sobre los momentos mas horripilantes de *Body Melt*, que incluyen -entre otras escenas- la severa automutilacion y muerte de una joven patinadora, un culturista que muere debido a un grave acceso de hinchazón y estallido mientras esta practicando el acto sexual y un hombre ahogado por las mucosidades de su propia nariz.

«Lo que quiero conseguir y lo que le he pedido a Bob McCarron que intente conseguir -dice Brophy- es que el espectador tenga la sensacion de que es su propio cuerpo el que esta en la pantalla. Esa es la razon por la que aunque no buscamos el realismo tampoco hemos optado por un enfoque totalmente sobreactuado, falso y teatral. Nuestro criterio de guia basico siempre ha sido la pregunta de como iba a reaccionar el espectador ante la imagen de un cuerpo haciendo algo y eso ha sido el centro y el foco de todas las escenas de transformacion. Lo importante no era lo realista o lo repugnante que resultara, sino que sentara un espectador cuando estuviera viendo la pelicula.»

Brophy espera que *Body Melt* tenga la oportunidad de llegar a un publico lo más amplio posible pero nunca se ha pensado en amortizar el proyecto para conseguirlo. «He visto un monton de peliculas de Hollywood, y ahora ustedes podran ver al menos una pelicula australiana -dice riendo y luego opta por ser un poco mas diplomatico- Espero que el publico de los Estados Unidos disfrute tanto viendo una pelicula australiana como yo he disfrutado viendo muchas peliculas de los Estados Unidos.»

Pasando a un tema mas amplio pero tambien relacionado con el anterior, Brophy es consciente de que *Body Melt* es algo así como una prueba a superar en bien de su futuro y de la futura financiacion de otros proyectos del genero australianos. Antes de ese para empezar a trabajar en lo que no cabe duda va a ser una banda sonora tan ultrajante y original como la pelicula a la que acompanara. Brophy cuenta una anecdota de lo que por lo demás describe como un rodaje muy eficiente y controlado. «Habia una escena en la que una actriz tenia que hacer algo realmente asqueroso con una lengua enorme que debia vomitar -recuerda- En realidad Bob habia preparado cuatro lenguas especiales distintas. La actriz tenia que rodar la escena con todo el cuerpo lleno de sustancias viscosas y repulsivas, y cuando lo hizo dio toda la impresion de que se estaba asfixiando con su propia lengua.

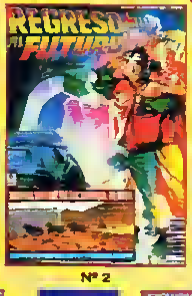
«Bien, ahora recuerde que estamos hablando de una actriz que, al igual que practicamente todo el resto del reparto, es una profesional y a la que jamas se le pasaria por la cabeza la idea de ver una pelicula de terror en su tiempo libre -sigue explicando Brophy- Y alli estaba haciendo algo grotesco sin ningun problema y de una manera muy convincente. Después tuvimos que colocar un poco de mucosidad falsa alrededor de su nariz y de repente se vio reflejada en el cristal que protegia la camara de las salpicaduras de sustancias viscosas... y perdio el control de si misma. Podia enfrentarse sin problemas a la lengua gigante y a todo lo demas, pero aquel moquito de nada la descontrolo por completo. Ya estan advertidos, así que luego no vengan con reclamaciones si pierden el control viendo *Body Melt*.»

Ryan [Robert Simper] descubre que el trafico australiano es realmente mortifero.

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

COLECCION PLANETA PROHIBIDO

Nº 1



Nº 2

Nº 4

Nº 6

Nº 7

ediciones zinco

ESPECIAL DINOSAURIOS

Nº 16/2

COLECCION CINE DE TERROR

Nº 6

Nº 9

Nº 10

Nº 17

FUERA DE COLECCION

Nº 11

Nº 12

Nº 13

EN COMICS

Nº 3

Nº 5

INICIACION AL ROL

Nº 14

Nº 15

Dinja su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9ª. 08011 BARCELONA

- 1. DESAFIO TOTAL ..... 375 pts
- 2. REGRESO AL FUTURO ..... 500 pts
- 3. BATMAN ..... 550 pts
- 4 TERMINATOR 2, El dia del Juicio ..... 375 pts
- 5 BATMAN VUELVE ..... 700 pts
- 6 EFECTOS ESPECIALES ..... 390 pts
- 7 MAQUILLAJES STAR TREK ..... 500 pts
- 8 FREDDY HA MUERTO ..... 425 pts
- 9 DRACULA ..... 475 pts
- 10 GUIA DEL CINE DE TERROR ..... 500 pts
- 11 EL PADRINO III. HISTORIA DE LA MAFIA ..... 375 pts
- 12 LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE ..... 375 pts
- 13 BATMAN VUELVE ..... 975 pts
- 14 GUIA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 15 GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 15/1 DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 15/2 DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 17 DINOSAURIOS Todo sobre los animales Prehistoricos ..... 475 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Mas 250 pts. GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio: ..... Tel. .....

Cod Postal ..... Pobl ..... Prov. .....

LAS CABEZAS REDU
VIENEN A PO

La primera producción Full Moon a distribuir en los cines, quizá sea la más rara de cuantas ha financiado la productora hasta hoy.

Por ANTHONY C. FERRANTE

Charles Band ha convertido en su marca de fabrica a los muñecos psicopatas, los juguetes aterradores y los minipolicias, por lo que no tiene nada de sorprendente que *Shrunken Heads*, la primera incursión de su firma en el mundo de la exhibicion cinematografica siga un camino similar. Despues de todo, si es pequeño y mata, pueden apostar a que esta protagonizando una pelicula de la Full Moon...

«A Charlie le encantaria haber creado al hombre lobo, Frankenstein o la momia –dice Matthew Bright, quien escribio el guión de *Shrunken Heads* basándose en una idea original de Band–. Antes de que termine su carrera, creo que quiere inventar unos cuantos monstruos como los que han llegado a formar parte de la mente colectiva de nuestro pais... Quiere crear monstruos que estén presentes en cada cocina de los Estados Unidos.»

Dirigida por Richard Elfman (el hermano del conocido músico y compositor Danny Elfman, que ya nos ofrecio un titulo de culto como *Forbidden Zone* hace catorce años), *Shrunken Heads* promete inyectar un poco de humor enloquecido en la fórmula tipica de la Full Moon. «Ni tan siquiera se la puede meter en un género determinado», se enorgullece Elfman, quien ha añadido una generosa dosis de comedia negra a la mezcla. «No se parece a nada de lo que hayan podido ver hasta ahora –confirma Bright–. Es la historia de unos chicos encantadores que son decapitados, y que luego intentan seguir adelante y vivir su vida lo mejor que pueden sin cuerpo o sin ciertas emociones que tenian antes, como por ejemplo el deseo o la compasión.» Bueno, parece ser que *Free Willy (¡Liberad a Willy!)* no tiene nada que ver con esta pelicula...

Tal y como explica Elfman, lo que causa serios problemas a todos los personajes de *Shrunken Heads* es el viejo y querido vudú. «El señor Sumatra [interpretado por Julius Harris], el propietario del puesto callejero del barrio, habia sido coronel de los Ton-Ton Macoutes, la famosa policia secreta haitiana –dice el director–. Esta tan harto de que los chicos malos del barrio maten a los chicos buenos que los hace volver a la vida para que puedan vengarse. Puede enviar esas cabezas reducidas donde quiera, y si inyectan veneno en alguien, entonces esa persona queda zombificada y tiene que obedecer todas las ordenes del señor Sumatra. –Elfman sonrie y añade–: Y el señor Sumatra es el bueno de la pelicula, claro...»

En cuanto a los chicos (y chicas)

ICIDAS
R TI

Fotos: Copyright 1994 Full Moon

Una variación original: dos muertos sacan a un vivo (A. J. Damato) de la escena del crimen.

malos, están dirigidos por Meg Foster, quien interpreta a la jefa de banda Gran Mo (y su aspecto capilar es realmente indescriptible). Junto con su novia Mitzi (Leigh Allyn Baker) y el duro Vinnie (A. J. Damato), Gran Mo secuestra a la bermosa Sally (Becky Herbst), que debe ser salvada por el trio de cabezas. «Es una película muy extraña –observa Baker, quien protagonizó hace poco *The Succubus*, una producción destinada directamente al video–. El hecho de que yo interprete a una lesbiana es de lo más normal que se ve en la película, y no es más que una gotita dentro del cubo.»

Bright nos explica que cada cabeza encogida tiene su propio poder especial. Una lanza descargas eléctricas que provocan convulsiones, otra es toda una experta en el arte de la cuchilla de afeitar-fu y la tercera cabeza utiliza el ya mencionado veneno letal para putrefactar a sus víctimas transformándolas en muertos que caminan. «Nuestros zombis pueden aguantar unas veinticuatro horas antes de acabar convertidos en charcos repugnantes de una sustancia viscosa de color marrón –dice Bright–. Y hay una diferencia en nuestros zombis: son del estilo haitiano. Eso quiere decir que quitan las pinladas con las uñas, recogen la basura y ayudan a las ancianas a cruzar la calle. No van dando tumbos y gruñendo por ahí: son tipos muy constructivos.»

Bright promete que el humor deriva de los personajes y no de las situaciones ridículas, el eterno peligro que corre este tipo de películas, y cree que su guión también da una nueva orientación al género. «Una parte del terror es político –afirma–. Muchas personas nos han dicho "No podéis hacer esto, los haitianos os matarán", pero creo que captaran la broma. El señor Sumatra es un caso clarísimo de incorrección política, y además también hay una sana dosis de lesbianismo.»

Shrunken Heads ha sido concebida para ir más allá del mercado directo-al-video y llegar a la pantalla grande como primera producción cinematográfica de la Full Moon, y la firma ha utilizado el tratamiento de primera categoría con ella incluyendo un presupuesto ligeramente más elevado de lo normal (que se rumorea esta entre los dos y los tres millones de dólares). «Se ha intentado hacer una película a mayor escala de lo habitual –dice Michael S. Deak, el director de Alchemy FX, que se encarga de crear los maquillajes especiales–. Han intentado hacer algo mas cinematográfico y más cómico, y han obtenido algunos nombres importantes para el proyecto. Casi todas las películas Full Moon se ruedan en zonas muy determinadas, pero ésta tendrá una apariencia visual más cuidada. Estan rodando en el estudio Paramount de Nueva York para que la acción quede más "aireada", a diferencia de una película de la serie de los muñecos asesinos, que consiste en cuatro personas atrapadas en una habitación de hotel. No cabe duda de que Richard sabia lo que quería, y hay que reconocer que la productora le ha dado toda la libertad y los medios que estaban a su alcance.»

Los deberes de Alchemy en *Shrunken Heads* incluyen los esperados vuelos de las cabezas, para los que la firma desarrolló varios diseños hasta acabar decidiéndose por un cruce entre las cabezas recién cortadas y el aspecto haitiano más tradicional, que incluye cola de caballo y piel reseca. Nick Marra, el supervisor de Alchemy presente en el rodaje, revela que se crearon numerosas cabezas, entre ellas versiones a tamaño real, modelos a escala dos tercios y cabezas del tamaño de una bola de golf utilizadas para las escenas de acción. «Llegué a mitad del rodaje, y Mitch

Sally piensa que irse a la cama con un tipo no te obliga a aguantar su cabecita en tu hombro toda la noche.

DeVane ya habia esculpido las cabezas más pequeñas –dice–, así que me encargue de todas las proiesis y el trabajo cosmético de los zombis.»

La tarde de verano se acerca a su fin en la parte sur de Los Ahgeles, y una de las cabezas para las escenas de acción esta cumpliendo sus funciones· en concreto, se agarra con los dientes al brazo de Foster duranie una persecucion a lo largo de la Sexta en direccion al puente Lo logico seria esperar que la zona del puente estuviera cerrada al publico para asegurar un rodaje sin problemas, pero a estas horas el lugar se encuentra tan desierto que el equipo técnico ha podido ir y venir por las calles con muy pocas interrupeiones «Dentro de unos momentos vamos a rodar un plano en el que la cabeza acecha junto a la portezuela de un coche –explica Paul Gentry, el supervisor de FX visuales–. Hay bastantes planos que se rodaran dentro del coche– y iambién estamos utilizando una miniatura de Nueva York para un plano en el que las cabezas vuelan por la ciudad.»

Nos encontramos en el penúltimo dia de rodaje, pero Gentry observa que su trabajo aun esta a medio hacer. El metraje de cabecitas voládoras es muy abundante, y todos esos planos se rodaran en un plato varias semanas después para encajarlo con el metraje rodado anteriormente. «Después utilizaremos actores maquillados y rodaremos nuevas escenas con ellos y el sistema de control de movimientos de acción real, que esta siendo construido especificamenie para la Full Moon con un coste bastante elevado –dice Gentry–. Cuando hayamos rodado todos los planos, volveremos a filmar con la pantalla azul, y dependiendo de cual sea la secuencia quizás utilicemos marionetas Intentaremos utilizar a los actores el mayor numero de veces posible cuando se vean sus cabezas volando por ahi, y eso nos permitira obiener el máximo de realismo.»

Son duros, sí, pero las Cabezas Temibles se los comerán entre pan y pan.

Segun Elfman, el aspecio visual que intenta obtener en esta pelicula está bastante cerca del de *Dead End*, la pelcula protagonizada por Bogart en 1937 que supuso el debut de los Dead End Kids (también conocidos como los Bowery Boys) en la pantalla grande. «Hemos creado una especie de atmosfera visual general de "barrio duro" que está más basada en el cine de los Estados Unidos que en su historia –explica Bright–, y nuestra idca de los chicos duros es anterior a la que presentaba *Boyz'n the Hood (Los chicos del barrio)*.»

«Basicamente se puede decir que la acelon transeurre en uno de esos barrios de la clase trabajadora de los Estados Unidos donde hay tres generaciones distintas viviendo a tres manzanas de distancia las unas de las otras –añade Elfman– Los chicos buenos leen comics y tienen entre irece y quince años, y los malos son gangsters y un poquito mayores.»

Uno de los jóvenes delincuentes es Vinnie, interpretado por Damato con una apariencia general al estilo John Travolta y una mentalidad de mafioso. Vinnie corteja a y consigue temporalmente el amor de Sally, la ex novia de un chico que se ha convertido en cabeza volante. «Soy algo así como el prototipo de jovencito malo del barrio –explica Damato con obvia satisfaccion– Vinnie es el hombre al que te encanta odiar No es mas que una basura humana que mata al trio de adolescenies y que va aprendiendo de Gran Mo hasta graduarse en un nivel más elevado de gangsterismo.»

Damato esta de acuerdo con Elfman sobre la naturaleza indescriptible de la pelicula, pero cree que podria encajar (aunque con un pequeño esfuerzo) en el terreno de la ciencia ficcion/terror a pesar de sus muchos momentos divertidos «Bueno, la verdad es que lo de esas cabezas que vuelan por ahi resulta un poco ridiculo –dice el actor–. Ah, y cuando vean esas cabecitas con poderes especiales seguro que se preguntaran que demonios esta ocurriendo— Despues tenemos a todos esos actores que intentan obtener interpretaciones "serias", y ahi está lo más dificil de todo.» En su papel de Gran Mo, la reina del crimen inspirada en el papel que interpretaba Paul Sorvino en *GoodFellas (Uno de los nuestros)*, Foster vuelve a aventurarse en un genero que le resulta familiar pues ya se la habia visto en *They Live (Estan vivos)*, un John Carpenter que merecia mas exito del que obtuvo, *Leviathan (Leviathan el demonio del abismo)*, *Stepfather II (El padras-*

Sally (Becky Herbst) quiere que el señor Sumatra (Julius Harris) deje de juguetear con la vida y la muerte

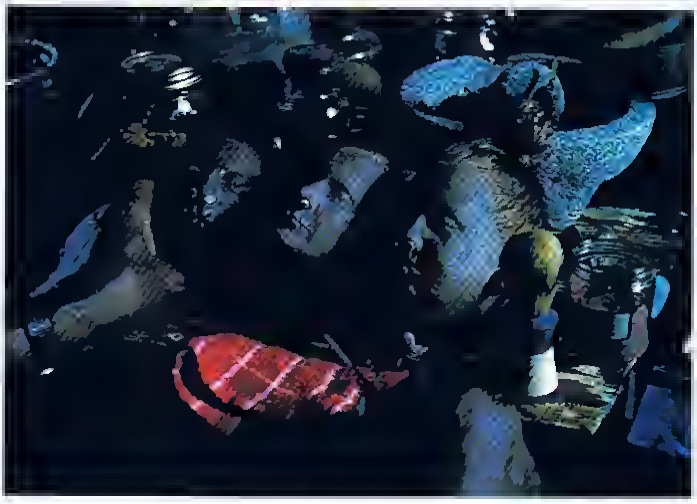
tro 2, estrenada en video por Record) y las primeras dos entregas de la serie *Relentless*. Foster no tardara en aparecer en otra produccion Full Moon. «El guión era francamente maravilloso –se entusiasma Foster– que enseguida se sintio atraida por la naturaleza un tanto excentrica de su personaje– Interpreto a una gangster que da la casualidad de que también es lesbiana.»

Baker –que interpreta a Mitzi, la novia de Foster, empleando una voz estridente y un acento neoyorquino al estilo Cindi Lauper–, ha descubierto que su papel es un auténtico regalo para una actriz a pesar de que la crisis de identidad sexual de su personaje esté descrita de una manera relativamente vaga. «Creo que algunos lo pillaran y otros no –dice Baker–. Personalmente pienso que Mitzi es una chica que se harto de tener disgustos con los hombres y acabo decidiendo que Gran Mo era la solución a todos sus problemas.»

Elfman tuvo su primer contacto con la productora de Charles Band cuando estaba trabajando en la preproducción de una pelicula independiente titulada *Dead Man's Party*, una historia del genero escrita por Bright y Elfman que presentaba a los vampiros como chupadores de sangre modernos de una variedad mucho más comun. «Todos los vampiros fueron expulsados de Transilvania a comienzos de siglo y vinieron a los Estados Unidos para convertirse en— abogados y agentes de seguros, naturalmente –explica Elfman sonriendo–. Volvere a trabajar en ese proyecto en cuanto haya terminado con esta pelicula, y tengo la esperanza de que podremos empezar a rodar en primavera.» Su actual colaboracion con Band quizá también pueda beneficiar a *Forbidden Zone*— una pelicula casi imposible de ver. Los derechos de la extraña producción de 1980 ya han revertido a Elfman, y está pensando en venderselos a la Full Moon para iniciar una nueva fase de distribución que permita que la pelicula pueda acumular todavia mas seguidores.

Mientras tanto, *Shrunken Heads* es la gran prioridad de Elfman. Con unos cuantos meses de trabajo intensivo por delante de él para poder cumplir el plazo de estreno fijado para febrero, Elfman esta aprovechando al máximo sus limitados recursos. «Tenia una razon para hacer esta pelicula –dice–. He sido fan del terror, la ciencia ficcion y la fantasia desde que era pequeño, y ahora estoy trabajando en el género como adulto. La Full Moon ha invertido mas dinero en esta produceión que en ninguna de sus peliculas anteriores. Trabajar a esta escala resulta muy dificil, pero tenemos excelentes colaboradores y todos se sienten muy complacidos con lo que estamos creando. No hay sexo ni violencia, pero aun asi creo que la historia tiene fuerza y garra más que suficientes para interesar al publico.»

Bodhi Elfman, el hijo del director, parece incapaz de creer lo que ven sus ojos.



Olvidense de las pistolitas y las navajas: les presentamos lo último en armas de bolsillo.

LOS OSCUROS TERRORES DE BRIAN HODGE

Quien se aventure en el mundo de este escritor no debe esperar finales felices.

por DON KAYE

Está claro que quienes afirman que la literatura de terror ha muerto no han leído mucho últimamente. Siempre hay montones de basura, desde luego, pero los últimos años han presenciado el surgimiento de toda una nueva oleada de escritores que después de haber crecido a la sombra de gigantes como King, Straub y Koontz empiezan a proyectar su estatura sobre sus propios senderos oscuros... y Brian Hodge está en primera fila.

Hodge, que tiene treinta y dos años de edad y ha pasado toda su vida en Mount Vernon, una pequeña ciudad de Illinois, empezó a ser conocido gracias a una sucesión de relatos, gran parte de los cuales fueron publicados en la muy añorada revista *The Horror Show*. Pero con cada una de las cinco novelas que ha publicado hasta el momento –desde *Dark Advent* (1988) hasta *The Darker Saints* (1993)–, Hodge ha dejado su marca mediante personajes de una nitidez cristalina, un estilo cada vez más lírico y argumentos que combinan gran número de elementos dispares, que van desde el vudú hasta el tráfico de drogas pasando por el sabotaje industrial y la curación a través de la fe. Sus héroes y villanos suelen encontrarse en el foco de una colisión entre la corrupción de la época moderna y antiguos poderes primigenios, y los que sobreviven rara vez salen de la conflagración intactos. Hodge no recurre a lo que ya empieza a estar demasiado sobado, como el asesino psicópata del que tanto se ha abusado, y crea monstruos que suelen ser demasiado humanos.

No cabe duda de que la obra de este hombre que empezó su vida al estilo tranquilo y normal del Medio Oeste ya es realmente impresionante. «Supongo que tuve la típica infancia de un niño de la clase media –recuerda Hodge–. Era hijo único, y la verdad es que no hay nada de mi infancia que me parezca destacable. No hubo ninguna clase de acontecimiento traumático ni nada por el estilo, ¡así que no puedo precisar en qué momento empece a torcerme!»

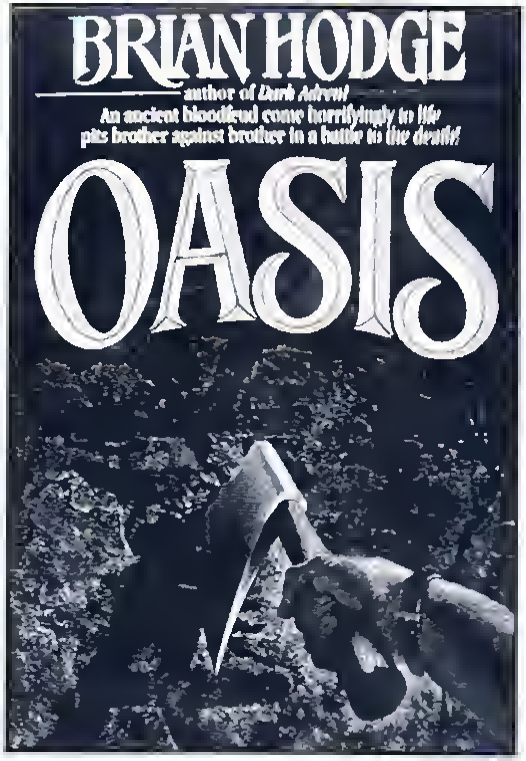
La ciudad natal de Hodge sirvió de escenario a la primera novela que terminó, *Oasis*, un enfoque que Hodge pensó debía utilizar. «Me pareció que si estaba inumamente familiarizado con el escenario de mi primera novela, eso sería un factor menos del que tendría que preocuparme o que pudiera estropear la novela –dice–. Se podría decir que fue una especie de precaución... Mount Vernon tiene unos veinte mil habitantes. De hecho, estoy empezando a pensar en trasladarme a la zona de Denver por la única razón de que me gustaría vivir en otro sitio, y hay muchas cosas de Colorado que me resultan muy atractivas.»

El terror logró clavar sus garras en el joven Hodge incluso en un lugar tan apacible como Mount Vernon. «La verdad es que desde el principio siempre hubo algo indefinible que me distinguía de los demás –recuerda Hodge–. Supongo que era uno de esos chicos que volvían corriendo a casa desde la escuela para ver el episodio de *Dark Shadows* del día. Siempre leía *Famous Monsters*, veía las películas de la Hammer... Recuerdo que las devoraba. Es algo que siempre estuvo ahí. No sé por qué, pero siempre me pareció natural sentirme atraído hacia esas variedades de la fascinación morbosa.»

Ahora, Hodge cita a Stephen King, Charles Grant y Robert McCammon como los escritores que más le influyeron cuando empezó a pensar en su futura carrera dentro del género.

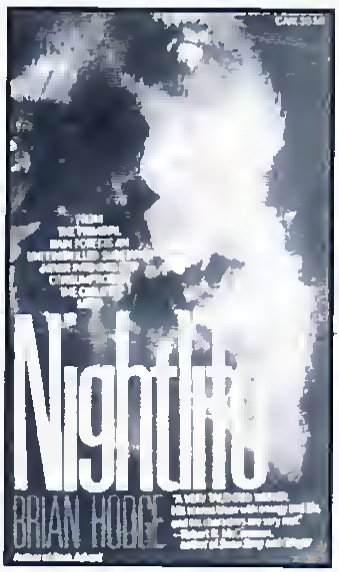
Hodge escribió su primer relato de terror cuando estaba en segundo curso de la enseñanza primaria, y siguió con vanos intentos de escribir relatos e incluso novelas a medida que iba creciendo y asistía a la secundaria y a la universidad. Acabó obteniendo una licenciatura en ciencias de la publicidad (la publicidad juega un papel bastante importante en *The Darker Saints* y, en menor grado, en *Nightlife* [*Los amos de la noche*, Ed. Martínez Roca], pero por aquel entonces Hodge ya

Brian Hodge. Foto: Dolly Nickel



pensaba en ganarse la vida escribiendo. «Estuve sin trabajo durante unos seis meses, y acabe consiguiendo un empleo en el departamento de anuncios de un periodico. A esas alturas ya estaba pensando que lo de poder ganarme la vida escribiendo quizá no fuera una idea tan loca después de todo, así que no intenté abrirme camino en el mundillo de las agencias de publicidad ni nada por el estilo. Utilicé el empleo en el periodico para mantenerme mientras iniciaba mi carrera de escritor.»

Hodge empezó a enviar relatos a varias revistas durante el verano de 1983, y vendió el tercero que envió a *The Horror Show*. Durante el año siguiente empezó a pensar seriamente en escribir una nueva novela despues de que un instructor le animara a hacerlo en un taller literario de Boston al que asistió. Hodge acabo produciendo *Oasis*, la primera novela que logro terminar, y, sorprendentemente, la segunda que ha publicado. «Fue la primera novela que escribi desde el principio hasta el final, sin dejarla a un lado en ningún momento pensando que era un esfuerzo inmaduro –recuerda–. Se suponia que debiamos enviar al taller lo que creyéramos era nuestro mejor trabajo hasta la fecha, y yo envié *Oasis* en formato de relato. Después desarrollamos un poco lo que habiamos enviado, y algunas cosas de la novela surgieron de ese taller literario.»

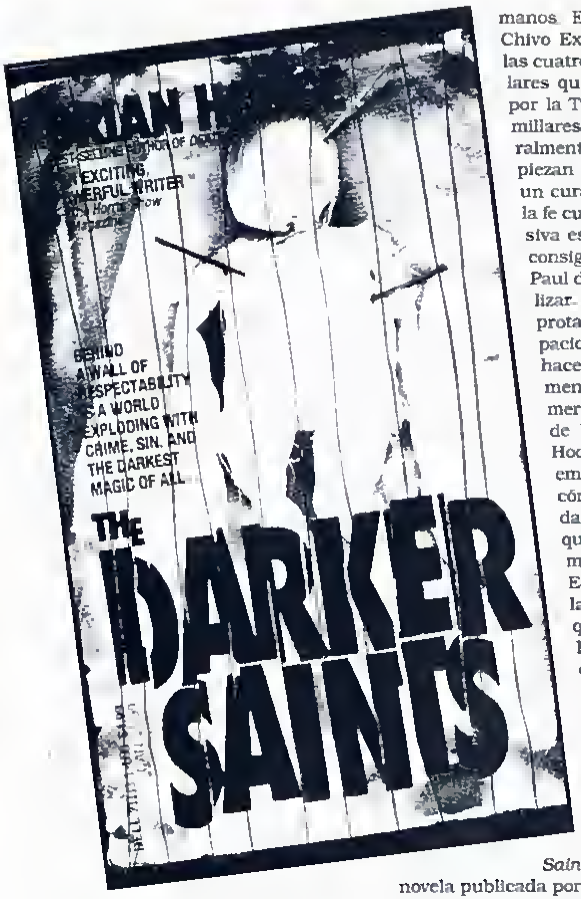


Oasis cuenta la historia de dos hermanos y sus amigos que son aterrorizados por una vieja maldicion vikinga. El ambiente y el cariño con el que son tratados los personajes adolescentes hace que toda la novela tenga una considerable aura autobiográfica. «Si, hay mucho de autobiografia en ella, mucho más que en las otras novelas –admite Hodge–. La zona de Tres Lagos de la novela [donde surge la maldición] existe en la realidad y esta por aqui. Basicamente, *Oasis* fue una especie de reflejo autobiografico de mis años de transición adolescente.»

Hodge logró vender la novela a Tor Books, pero *Oasis* no se editó hasta 1989, un año despues de que *Dark Advent*, la segunda novela de Hodge, llegara al mercado a traves de la editorial Pinnacle Books. «*Oasis* fue la primera en venderse, y *Advent* se vendio unos dos meses y medio después. Tor sencillamente fue un poco más lenta: por aquel entonces tenian mas títulos a punto de editar y en preparación que Pinnacle, y su programa editorial acabó sufriendo ciertas alteraciones.» *Dark Advent*, que fue nominada al Premio Bram Stoker a la Mejor Primera Novela en 1988, es la historia estilo *Stand* [*Apocalipsis* o *La danza de la muerte*, de Stephen King, version integra y reducida respectivamente, ambas en Plaza y Janes] de lo que les ocurre a los supervivientes de una plaga en la época actual. «El origen de la historia está en un sueño que tuve a mediados de la década de los años setenta, y estuve jugando con ella en varios formatos durante mi etapa universitaria –dice Hodge–. Cuando King publicó su novela me sentí hundido, naturalmente... Tuve guardada *Advent* en un cajón durante mucho, mucho tiempo; pero la idea me habia poseido de tal manera que no podia olvidarme de ella. Eliminé una gran parte de los aspectos sobrenaturales, y eso quizás ayudó a diferenciarla de la novela de King.»

Hodge recuerda que las experiencias que vivió con sus primeras dos novelas le enseñaron una lección muy útil sobre el mundillo editorial. «¡No esperes que nada ocurra tal y como te habias imaginado que ocurriría! –dice riendo– *Advent* era una novela mucho más avanzada en términos del escenario que abarcaba la construcción de los personajes y todo eso, y *Oasis* era mucho más intima y se desarrollaba a una escala más reducida, por lo que el que aparecieran en sentido inverso a como habian sido escritas casi creaba la impresión de que yo habia sufrido una regresión como escritor. Nunca se lo he oido decir a nadie, pero recuerdo que era una posibilidad que me preocupaba bastante.»

Después llegó *Los amos de la noche*, el debut de Hodge en el programa de terror Abyss que acababa de poner en marcha la editorial Dell (fue la segunda novela que publicaron bajo ese sello), y un intento consciente de combinar los temas horripilantes con otros elementos. *Los amos de la noche* cuenta la historia de Justin Gray y April Kingston, cuyas vidas –ya frágiles debido a experiencias del pasado–, son puestas en peligro cuando se cruzan con la de Tony Mendoza, un pequeño traficante de drogas de Tampa. Tony ha conseguido por casualidad un cargamento de una droga primitiva de la jungla sudamericana que altera la conciencia e incluso la forma física de quien la utiliza. La novela es como un



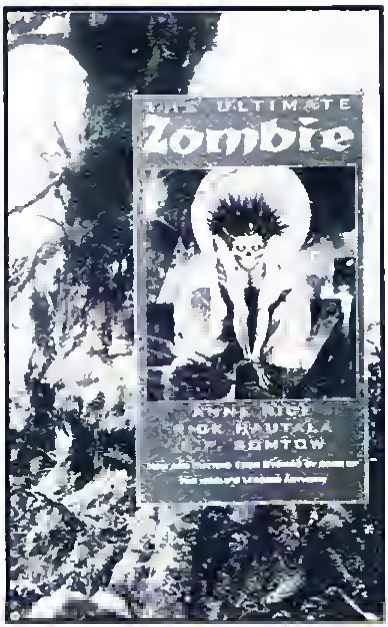
salvaje trayecto por una montaña rusa de culturas primitivas, torturas y violencia extrema en el oscuro mundo de las drogas, traición y metamorfosis.

«*Los amos de la noche* surgio del deseo de hacer algo en la linea de las realidades diferentes y, en concreto, de las realidades de origen alucinogeno –explica Hodge–. Por aquel entonces me fascinaba todo lo que fuera incorporar elementos de otras culturas, y ademas queria hacer algo que tuviese los elementos de una novela de terror y la estética de una novela policiaca porque estaba empezando a sentirme muy interesado por la obra de escritores como Jim Hall y Elmore Leonard.» Hodge ya habia dejado su empleo a jornada completa y se mantuvo mediante trabajos de jornada parcial hasta que pudo consagrarse por completo a escribir. La muy elogiada *Deathgrip* surgió durante ese periodo, y cuenta la épica historia de un hombre llamado Paul Handler que esta poseido por un espiritu que tiene el poder de curar o matar a traves de sus manos. El espiritu es un Chivo Expiatorio, una de las cuatro entidades similares que están vagando por la Tierra desde hace millares de años. Naturalmente, las cosas empiezan a ir mal cuando un curandero mediante la fe cuya carrera televisiva estaba declinando consigue convencer a Paul de que se deje utilizar. «El personaje protagonista y la capacidad de curar o hacer daño probablemente fueron los primeros catalizadores de la historia –dice Hodge–. Después empecé a pensar en cómo sería explotada una persona que poseyera semejantes poderes. Empece a escribir la novela antes de que salieran a la luz todos los escándalos de los telepredicadores, pero cuando ocurrió todo eso me facilito considerablemente las investigaciones.»

The Darker Saints, la ultima novela publicada por Hodge hasta el momento, recupera a Justin y April catorce meses despues de los acontecimientos narrados en *Los amos de la noche*. Justin esta preparando una campaña publicitaria para una empresa de la alimentación y descubre que esta involucrada en actos de sabotaje industrial. Pero lo que descubre demasiado tarde es que esa empresa de Nueva Orleans tiene lazos con una organización criminal que utiliza el vudu como arma. «No la considero como una secuela de *Los amos de la noche*, ya que solo vuelvo a utilizar los personajes y no los elementos argumentales –dice Hodge–. El tema de una faccion del crimen organizado que utiliza metodos haitianos para salirse con la suya probablemente fue la primera idea que se me ocurrió para la novela. Despues empecé a pensar en la produccion de alimentos y todo eso, mclui la publicidad, y me parecio buena idea recuperar los personajes de Justin y April.»

La consistencia de los temas que aparecen hace que cada novela de Hodge adquiera mas peso y resonancia del que tendrian en otro caso. La pérdida de la inocencia surge en *Oasis* y *Deathgrip*, y la capacidad para adaptarse a un entorno cambiante y, a menudo, pagar un precio terrible meramente para sobrevivir, es un elemento de *Los amos de la noche* y *Dark Advent*. «Un tema que parece surgir una y otra vez es una especie de proceso de caida y redención –opina el novelista–. En *Advent* tenemos a Jason Hart, un hombre decente que hace lo que debe hacer para sobrevivir, y que acaba pagando un precio por ello y perdiendo una parte considerable de su humanidad. En *Los amos de la noche*, casi se diria que la caida ya se ha producido antes de que conozcas a los personajes. Están bastante maltrechos, y están intentando librarse del peso del pasado y hacer algo que les permita tener un concepto un poco mejor de sí mismos.

»Es una parte natural de la vida de la gran mayoria de personas, y casi recuerda una odisea o búsqueda mitica –sigue explicando Hodge–. Cuando presentas las historias de tal manera que resulten casi mitológicas, y eso a pesar de que puedan estar contadas en términos contemporáneos, hay una posibilidad de que las personas puedan aplicar todo eso a su vida, y quizas incluso puedan reconocer su propio anhelo de trascender sus defectos y errores.»



Aun así, las novelas de Hodge se han ido volviendo progresivamente más oscuras y terribles. El bien triunfaba claramente sobre el mal en sus primeros tres libros, pero *Deathgrip* y *The Darker Saints* tienen finales considerablemente más infelices, con la gran mayoría de personajes muertos o dañados para siempre y ningún vencedor claro visible. «Cuando sigo la carrera de un escritor y voy leyendo sus libros, muchas veces descubro que al principio ha escrito libros muy duros, y luego le voy perdiendo el respeto cuando me parece que se va ablandando poco a poco en novelas posteriores. Es como si perdieran una parte de su entusiasmo o de su mordiente, y tendieran a ir viendo la vida cada vez más y más de color rosado... En mi caso quizás haya un deseo casi inconsciente de no hacer eso, pero en el aspecto consciente pienso que las ideas que quiero transmitir quizá puedan llegar mejor al lector a través de un final muy oscuro y vacío de esperanzas.

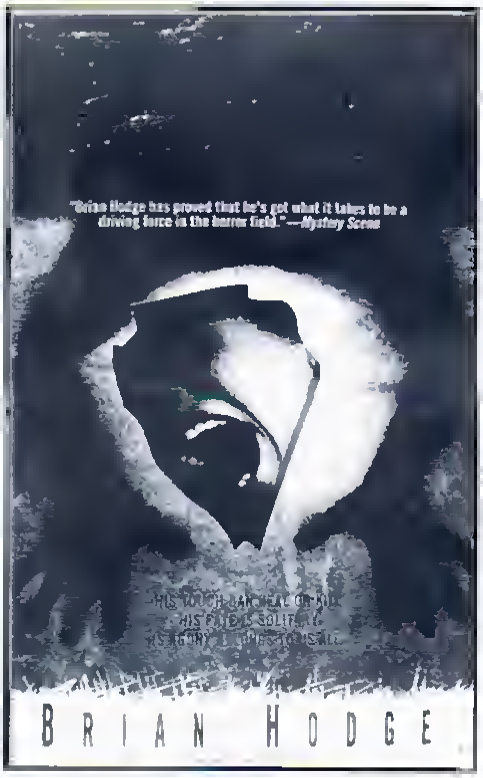
«Lo que quiero decir es... Bueno, fíjese en los niños. ¿Cuándo aprenden la lección más deprisa? –sigue explicando Hodge–. Cuando algo les hace daño, por supuesto... Un niño que toca una plancha enchufada por primera vez sufre un gran dolor, y después siempre recuerda esa lección; así que una parte importante quizá sea el que en algunos momentos quieres "hacer daño" al lector para que recuerde algo con más claridad y de una manera más profunda. Pero también hay un poquito de esperanza, y siempre intento que este allí. No es una perspectiva totalmente nihilista.»

Quizá no lo sea, pero la próxima novela de Hodge, *Prototype* (que aparecerá a finales de año), se le acerca bastante. Es la visión más oscura y potente que Hodge nos ha ofrecido hasta la fecha, y lo más irónico es que no contiene prácticamente ningún elemento sobrenatural. Clay Palmer es un joven propenso a padecer estallidos de violencia que inicia un viaje psicológico para descubrir si puede llevar una vida normal, pero en vez de encontrar la respuesta a esa pregunta, Clay descubre que quizá forme parte del primer paso en una nueva y horripilante evolución de la raza humana. En esta novela el monstruo es la misma naturaleza, y resulta más implacable que cualquier demonio de ficción que se pueda llegar a conjurar. «Clay fue el primer germen de la historia, así como lo de la mutación genética y cómo se enfrentaría a ella un psicoterapeuta. Toda la novela es una especie de cuento con moraleja, con un montón de filosofía social incluida.»

Hodge admite que se ha estado alejando poco a poco de los temas tradicionales de lo sobrenatural. «Escribo sobre aquello que me obsesiona y las historias que me vienen a la cabeza –explica–. En realidad, eso no es un factor consciente, y lo único que ocurre es que me gusta incorporar elementos cada vez más diversos. Por eso respeto tanto a Dean Koontz, por la diversidad de elementos que introduce en sus novelas... Robert McCammon también lo ha hecho. Me parece una tendencia natural, y por eso la sigo.»

En lo que concierne a las modas actuales del género y a discusiones del pasado como el enfrentamiento entre terror «discreto» y «escandaloso», Hodge afirma que nunca ha intentado encasillarse en ningún lugar. «La verdad es que si hay alguna decisión consciente por mi parte, siempre ha sido la de no estar en ningún campo determinado –dice–. No me gustan las clasificaciones, y me siento un poco restringido por ellas. De hecho, estoy convencido de que *Prototype* no debería ser lanzada al mercado con la etiqueta de terror. No me gustaría nada ver cómo estropean su potencial para llegar a un público más amplio...»

Su próxima novela girará alrededor de algunas tendencias de la cristiandad y el descubrimiento de unos textos sagrados prohibidos, y su lista de proyectos soñados incluye recopilar una antología de relatos de terror sobre el arte y los artistas, así como un posible regreso al mito de los Chivos Expiatorios de *Deathgrip*. También hay una posibilidad bastante sólida de que *Los amos de la noche* se convierta en película. «Una productora de Los Angeles ha adquirido una opción sobre la novela –revela Hodge–. Me encantaría verla llevada a la pantalla, por supuesto...» Hodge admite que se siente un poco nervioso ante lo que le puede ocurrir al libro durante el proceso de adaptación a la pantalla. «Nadie quiere ver cómo alguien coge tu historia, y la cambia y la retuerce hasta convertirla en algo que tu nunca quisiste escribir. Pero en estos momentos –¡Bueno, me encantaría tener la oportunidad de preocuparme pensando en eso!»



Entre su lista de escritores preferidos del momento, Hodge cita a veteranos de las pequeñas editoriales como Poppy Z. Brite, Kathe Koja, Wayne Allen Sallee, Yvonne Navarro, Elizabeth Massie y Jeffrey Osier, muchos de los cuales están lanzando al mercado su primera, segunda o tercera novela en estos momentos. A pesar del clamor que considera la literatura de terror como un género agonizante, esas voces presagian un gran futuro. «Los tipos que toman las decisiones comerciales han acabado metiéndose en un callejón sin salida, y etiquetan el producto de una manera excesivamente específica dirigiéndolo a un público muy determinado –dice Hodge–. Tienen una visión tan uniforme de cómo atraer a cierto tipo de lectores que excluyen todo lo demás, y algunos escritores están tan encerrados en sí mismos que parece como si no conocieran ninguna influencia aparte de las últimas cincuenta novelas de terror que han cogido del estante. Quiero contar historias que sean mucho más amplias, y no deseo limitarme a seguir contando una y otra vez la típica historia de un monstruo-andasuelto.»

Foto: Eric Caidin

Aparte de mejorar películas de terror de bajo presupuesto con su presencia, Anthony Eisley también apareció en producciones más lujosas, como un vehículo para Elvis Presley titulado Frankie and Johnny.

CONFESIONES DE UN MATADOR DE MONSTRUOS

Anthony Eisley, una estrella del género tan afable como sincera, recuerda todas esas películas que preferiría olvidar.

por TOM WEAVER

Resulta muy comprensible que Anthony Eisley prefiera ser recordado como la elegante y seductora estrella de la serie televisiva Hawaiian Eye, *más que como el galán que compartía la cabecera del reparto con bellezas insectívoras* (The Wasp Woman), *árboles que caminaban* (The Navy vs. the Night Monsters), *simios gigantes* (The Mighty Gorga) *y serpientes marinas dotadas de bigote* (Monstroid). *Pero a medida que el boom del terror de la década de los años cincuenta se fue extendiendo a la década de los sesenta, el cetro del exterminador de monstruos que había sido blandido por actores como John Agar, Richard Carlson y Kenneth Tobey fue heredado por Eisley cuando protagonizó una larga sucesión de aventuras de terror y ciencia ficción de bajo presupuesto.*

La futura estrella del escenario, la pantalla y la televisión (su verdadero nombre es Fred Eisley) nació en Filadelfia. Su padre era encargado de ventas y «especialista en resolver problemas» de una gran empresa, y su trabajo mantuvo a la familia en continuo movimiento de un lado a otro de la Costa Este durante la infancia y la adolescencia de Eisley. Durante su época de montajes teatrales de la escuela Eisley ya sabía que quería ser actor, pero la falta de contactos con el mundo del espectáculo le hizo pensar que nunca sacaría nada tangible de su aspiración. Después estudió drama en la Universidad de Miami, «no porque creyera que realmente podía llegar a ser un actor, sino porque había decidido seguir el camino más fácil para obtener una licenciatura.»

FANGORIA: *–¿Qué recuerdos guarda de haber trabajado a las órdenes del legendario/famoso Roger Corman en* The Wasp Woman, *la primera película del género que interpretó?*

Anthony Eisley: –Esto revela una cierta falta de profundidad por mi parte, pero fue una experiencia increíblemente divertida porque Corman trabajaba a velocidades increíbles y a mí me gusta trabajar deprisa. Había pasado ocho años encima del escenario interpretando cuatro papeles, y había tenido la gran suerte de trabajar en obras de mucho éxito que me ocupaban mucho tiempo; pero después de que ese período terminara descubrí que me resultaba mucho más agradable aprender a hacer algo, olvidarlo y seguir adelante, por lo que trabajar con Corman en esa película fue muy agradable para mí. De hecho, hizo algunas cosas bastante ex-

trañas. Por ejemplo, preparaba un ángulo de cámara en un decorado determinado que podía llegar a aparecer hasta cinco veces en la película, y tu interpretabas tus cinco escenas cambiándote de ropa entre escena y escena. Después preparaba el otro ángulo de la cámara por encima de tu hombro, y volvías a interpretar las cinco escenas volviendo a cambiarte de ropa cinco veces. No había ninguna sensación de continuidad, desde luego, pero yo lo encontraba divertido.

FANGO: *–¿Qué recuerda de Susan Cabot y Barboura Morris, las protagonistas de esa película?*

Eisley: –Susan Cabot era una de las actrices de reparto fijas de Roger por aquel entonces, y creo que no le gustaba demasiado la película. No se sentía a gusto, y por eso prefería fruncir el ceño en un rincón a entablar conversación con alguien. Se sentía muy desgraciada: probablemente estaba cumpliendo con alguna obligación contractual, y no se mostró muy sociable. Casi siempre estaba cabreada con Roger, aunque ignoro cuáles eran las razones.

»Barboura Morris era una jovencita encantadora. Había trabajado en unas cuantas películas de Roger, y en más de una ocasión me he preguntado qué fue de su carrera después de aquella etapa.

FANGO: *–¿Algún otro recuerdo de* The Wasp Woman*?*

Eisley: –Sí, me acuerdo de algo bastante gracioso. Por aquel entonces yo era muy lanzado, y siempre que surgía una situación que llevara involucrado un cierto elemento de peligro yo pensaba «Eh, chico, estupendo . ¡Voy a demostrarles de qué soy capaz!», una manera de ser que acabas superando con el paso del tiempo, naturalmente. Bien, en *The Wasp Woman* no había dobles especialistas propiamente dichos, pero tenían que rodar una escena en la que yo atravesaba la puerta de cristal de un despacho y rescataba a la heroína. La rodaron casi al comienzo, y yo insistí en que atravesaría la puerta de cristal sin trucos de ninguna clase, cosa que hice. Ah, y era cristal de verdad. . El presupuesto era tan reducido que no podían permitirse utilizar esos cristales falsos que se rompen con un soplido, ¿entiende? Después taparon el hueco de la puerta con papel opaco que pegaron al marco en vez de poner otro cristal, y rodaron muchas escenas de la película que se verían antes que aquella en la que yo atravesaba la puerta. Si se fija, verá que cada vez que la puerta se abre o se cierra, el «cristal» tiembla y se hincha en un sentido o en otro como si fuera la vela de un yate. Nunca había visto practicar la reducción de costes tan en serio como lo hacía Corman, pero no cabe duda de que sabía muy bien lo que se traía entre manos. Su capacidad para obtener productos aceptables en el mínimo tiempo posible resultaba casi milagrosa.

Eisley, muy decidido, parece dispuesto para la clase de acción que no se encuentra en ningún momento de *Journey to the Center of Time*.

FANGO: *–¿Qué hueco tenía la esperanza de llenar al comienzo de su carrera como actor de cine y televisión?*

Eisley: –Tenía la esperanza de llegar a ser un actor cómico y trabajar en co-

Eisley repele el ataque de la dama insecto (Susan Cabot) en el emocionante clímax de *The Wasp Woman*.

Foto: Copyright 1987 Trans World Entertainment

Fred Olen Ray recuperó a Eisley en *Del espacio profundo* y volvió a enfrentarle con un demonio alienígena suelto por la Tierra.

medias elegantes y sofisticadas cosa que naturalmente nunca llegó a ocurrir... Lo que atrajo la atención de la Warner Bros hacia mí fue que trabajé en *Who Was That Lady?* en el Players Ring Theater de Los Angeles. Jerry Paris y yo éramos coprotagonistas y estábamos muy, muy graciosos. Cuando conseguí un contrato con la Warner Bros. que surgió más o menos gracias a esa obra, tuve visiones en las que me imaginaba ser el próximo Jack Lemmon. En vez de eso me convirtieron en protagonista de la serie *Hawaiian Eye* y no es que tenga ninguna queja al respecto, pero no era lo que yo había imaginado que me reservaban. La consecuencia de todo eso es que nunca he podido hacer lo que creo que se me da mejor.

FANGO: –*¿Por qué dejó la serie después de la tercera temporada?*

Eisley: –Fue cosa de política. Había un tipo de una agencia de publicidad que se encargaba de nuestros patrocinadores al que nunca le caí bien, no sé por qué razón.. Cuando *Hawaiian Eye* estaba a punto de obtener la renovación para su cuarto año, ese tipo dijo que los patrocinadores accederían a renovar su apoyo sólo si podían traer a Troy Do-

nahue. Por aquel entonces Troy y Connie Stevens eran un par de estrellas de cine muy taquilleras. Bueno, tenían a Bob Conrad, Grant Williams y a mí, y si querían que la serie siguiera adelante tenían que aceptar a Donahue. Al final todo se redujo a una cuestión de qué opción llegaba primero. Mi opción de renovación del contrato llegó tres semanas después de que aquel tipo dictara su ultimatum, así que se libraron de mí. No fue tan sencillo, naturalmente, pero la historia básica es ésa.

FANGO: –Hawaiian Eye *era una serie muy popular. ¿No debería haberle impulsado a una clase de películas mejores que las que acabó haciendo después?*

Eisley *[sin andarse con rodeos]*: –¡Desde luego! *[se ríe]* Tiene razón, mi carrera nunca volvió a funcionar como yo creía que debía hacerlo. El gran problema es que salí de *Hawaiian Eye* con una imagen muy determinada que me limitaba muchísimo.

FANGO: –*¿Qué recuerdos tiene de* The Navy vs. the Night Monsters?

Eisley: –El productor recortó y volvió a montar la película una vez terminada, y destruyó por completo cualquier validez que pudiera haber tenido. Tal y como la escribió y la dirigió Michael Hoey, esa película habría sido un pequeño *thriller* excelente. Para empezar, nunca veías con claridad a esos árboles, por lo que había una cierta sensación de misterio sobre lo que estaba matando a la gente en la isla. Tal y como se rodó originalmente la película, la torre de radio de la isla era destruida por un avión que chocaba con ella, y no había ningún contacto entre la isla y el mundo exterior. Yo interpretaba al oficial ejecutivo de la base, y no estaba preparado para asumir el mando y no podía recurrir a nadie, así que todos actuamos guiándonos por un nivel de miedo y pánico que no hubiese existido si hubiéramos podido ponernos en contacto con alguna base del exterior.

»Bien, meses después de que hubiera terminado el rodaje, el productor añadió todo ese ridículo metraje de archivo con los bombarderos haciendo pedazos la isla al final, y rodó esas monótonas escenas de generales hablando por teléfono que no tenían nada que ver con la historia original. ¡La consecuencia es que en el montaje final todos interpretábamos nuestros papeles a un nivel totalmente distinto del que exigía la situación! Fue una experiencia muy, muy desagradable...

FANGO: –*Ese productor era Jack Broder, ¿no?*

Eisley: –Sí. Quería que la película durase más tiempo, pero básicamente lo que quería era utilizar esas imágenes de archivo de los aviones. La película tendría que haber terminado con un final lleno de misterio: ¿conseguirán vencer a esa amenaza o no? Pero él tenía que continuar la película con las secuencias de los malditos aviones... No estoy diciendo que la película hubiera sido una joya del género, entiéndame, pero tenía una validez que luego perdió debido a todas las escenas que añadió el productor.

»Jack Broder produjo bastantes películas de bajo presupuesto, y nunca conseguí entender como se las arreglaba para que fuesen tan malas y para saber tan poco de cine. Lo lógico es que un tipo que produce películas sepa algo sobre ellas, ¿no? Bien, pues aquel hombre creía que estábamos tardando demasiado en terminar la película, y estaba tan preocupado por el tiempo y los retrasos que aparecía de repente en mitad del rodaje de una escena e insistía en que se desmontara el decorado... ¡cosa que se acababa haciendo! Unos cuantos días después comprendía que había que terminar la escena, y entonces había que volver a construir el decorado ¡Hacía cosas de ese tipo constantemente!

»Recuerdo que en una ocasión estaba en la sala de proyección viendo las tomas del día Michael Hoey y yo también estábamos allí viendo la escena de lucha que yo había interpretado con Ed Faulkner. Cuando el pequeño encuentro a puñetazos hubo terminado, Jack dijo que le había parecido espantosa. «Pues a mí me ha parecido que no estaba mal –dijo Mike–. ¿Cuál es el problema?» «¡No puedo oír los puñetazos!», respondió Jack [por supuesto, ya que las tomas diarias nunca llevan incorporados los efectos de sonido que se añaden durante la postproducción] *[se ríe]* No entiendo cómo consiguió meterse en el mundo del cine, de veras..

FANGO: –*¿Qué recuerdos tiene de Mamie Van Doren, la protagonista?*

Eisley: –Su nariz nunca parecía estar de acuerdo con nada de cuanto había en el mundo. No tengo ni idea de por qué se comportaba de esa manera, pero ni tan siquiera te saludaba. Interpretabas una escena con ella y ella era como si estuviese en otro mundo, ¡y le ofendía muchísimo que la gente le dirigiese la palabra incluso cuando sólo estabas intentando ser amable! No sé qué problema tendría, pero estaba claro que confaba los segundos que le faltaban para marcharse de allí. Fue una situación muy incómoda.

FANGO: –Operazione Goldman (Operación Goldman), *esa imitación de James Bond que interpretó en Italia, me gustó bastante.*

Eisley: –Pues para mí esa película fue algo así como una catástrofe. Vuelvo a repetir que no estamos hablando de arte con mayúsculas, pero hicimos esa película dos o tres años antes de que fuera distribuida en los Estados Unidos, y cuando se estrenó ya era demasiado tarde para poder beneficiarse del éxito de las primeras películas de Bond. Cuando distribuyeron la película en Estados Unidos, resultó que habían perdido el interpositivo o no *sé* qué, y tuvieron que volver a Italia y remontarla como si fuera una vieja película muda y la estuvieran restaurando. La estrenaron uno o dos años demasiado tarde para que tuviera éxito, y además el haber tenido que recomponerla como si fuera un rompecabezas hizo que la historia sufriera bastante y todo pareciese un poco incoherente. La película recaudó mucho dinero en Europa, pero aquí funcionó fatal. De hecho, en Los Angeles la estrenaron como complemento en un programa doble con una película de James Bond, lo cual significaba el desastre seguro.

FANGO: –*Siempre he pensado que resultaba muy entretenida precisamente por esa atmósfera de diversión que no se tomaba muy en serio a sí misma.*

Eisley: –Oh, claro, eso es justo lo que siempre he pensado de ella. No tenía ningún sentido, pero divertida... ¡Lo era, desde luego! Y fue una de las experiencias más divertidas que he tenido en toda mi vida. Para empezar, cuando la hicimos pensé que podía llegar a tener éxito en los Estados Unidos. Pensé que acabaría siendo una película más sólida de lo que resultó ser al final, y que podía hacer mi parte del trabajo lo suficientemente bien como para contribuir a que tuviera éxito. Pero en términos de la acción que contenía, fue algo magnífico. Todavía era lo bastante joven como para disfrutar con todos aquellos saltos y carreras, y salvo por un salto al vacío y unos cuantos planos

Plantas capaces de caminar, jóvenes actrices opulentas y productores estúpidos fueron algunos de los problemas con los que Eisley tuvo que enfrentarse durante el rodaje de *The Navy vs. the Night Monsters*.

Fotos de Eisley: Cortesía de Tom Weaver y amistades

Eisley es un James Bond sin lujos que intenta no acabar congelado vivo en el thriller de espionaje *Operación Goldman*.

que volvieron a ser rodados con un doble después de que yo hubiera regresado a los Estados Unidos, lo hice todo yo. La escena en el fondo del silo lleno de agua se rodó a unos cinco metros de profundidad, en el fondo de lo que había sido una de las piscinas olímpicas oficiales de Roma. Lo que hicimos fue rodar planos cortos, y entre plano y plano yo subía y tomaba un poco de aire de una manguera de jardín que colgaba justo fuera del encuadre en la superficie del agua.

»Un día o dos antes de rodar esa secuencia, habíamos estado rodando unas cuantas escenas en una cervecería de Roma. Bien, entre toma y toma los dobles de escenas de acción italianos y yo nos entreteníamos jugando a pillarnos los unos a los otros sobre una especie de cintas transportadoras. En un momento dado se me quedó atrapado el pie entre un rodillo y la cinta, y empecé a gritar como un condenado hasta que alguien paró la cinta. No me rompí nada, pero se me hinchó el pie de una manera terrible. La consecuencia de eso es que en las secuencias subacuáticas quien tenga muy buena vista podrá darse cuenta de que llevo un zapato en un pie y un calcetín pintado en el otro. Otra experiencia muy divertida fue la secuencia de la pasarela. Quitaron el techo del estudio, y construyeron una auténtica pasarela a unos veinticinco metros de altura. Trepar hasta esa pasarela y la pelea en lo alto de ella fueron los momentos en los que más disfrute de toda la película.

FANGO: *–¿Y por qué tiene el cabello rojo en esa película?*

Eisley *[se ríe]:* –Era una coproducción con los Woolner de Estados Unidos. Los Woolner me llevaron a Italia para que trabajara en la película y el director «Anthony Dawson», que en realidad se llama Antonio Margheriti, ¡pensó que yo tenía un aspecto excesivamente italiano! Insistió en lo del pelo. Se suponía que debía ser rubio, pero no quedó demasiado bien.

FANGO: *–¿Está de acuerdo en que* Journey to the Center of Time *probablemente sea su película mas aburrida?*

Eisley *[se ríe]:* –¡Sí! Sólo se me ocurre una explicación para el hecho de que sea tan mala. ¡Y es que costó un 1,95 dólares y la rodaron en un estudio que tenía el tamaño de una salita de estar! Pero dadas las circunstancias todo el mundo hizo lo que pudo.

FANGO: *–¿Que clase de director era David L. Hewitt, con quien trabajó en* Center of Time?

Eisley: –David Hewitt había sido técnico de efectos especiales, y es el hombre mas encantador del mundo. Me llevo muy bien con Dave, y siempre nos hemos divertido mucho juntos. Hizo esas películas casi sin dinero, y cuando las ves dices «¡Dios mío!». Si alguien le hubiera dado alguna vez el dinero suficiente para que pudiera poner en la pantalla lo que quería, habría hecho una película bastante buena. Siempre ha trabajado con presupuestos ridículos, y cuando trabajas con el la verdad es que nunca esperas nada del proyecto.

FANGO: *–Después hizo otra película a las órdenes de Hewitt,* The Mighty Gorga, *que es muy difícil de ver.*

Eisley: –Se que hace tiempo un tipo logro hacerse con los derechos de la película, y parece ser que empezó a promocionarla por Europa, pero que yo sepa la película nunca llegó a terminarse. Básicamente era una copia de *King Kong* (ídem), pero nunca terminaron los efectos especiales.

FANGO: *–¿Dónde se rodó?*

Eisley: –La rodamos en algún lugar del valle Simi. Dave Hewitt era especialista en disfrazar las cosas. Estábamos en un campo y se las arregló para que pareciese la jungla, ¡y rodó unos cuantos planos de animales haciendo que me paseara por un zoo! Hewitt es un hombre con mucho talento, pero no tengo ni idea de si alguna vez ha conseguido llevar a la pantalla sus ideas, porque nunca ha dispuesto de los recursos materiales necesarios para ello.

FANGO: *–¿Estaba interesado en el terror y la ciencia ficción o eran meramente trabajos?*

Eisley: –Eran trabajos. Lo pasaba bien y llegué a divertirme muchísimo interpretando esos papeles, ¡pero no los buscaba!

FANGO: *–¿Qué recuerda de* The Mummy & the Curse of the Jackals?

Eisley: –No pretendo ser irrespetuoso, pero por aquel entonces el director ya estaba muy senil. Cuando empezó a seleccionar el reparto para esa película se puso en contacto conmigo y con Scott Brady. Scott tenía que interpretar al tipo que se convertía en el Hombre Chacal, que naturalmente era una copia barata del Hombre Lobo, y yo interpretaría a su amigo. Pero lo que ocurrió fue que a Scott le hicieron una oferta mejor, y yo acabé interpretando al Hombre Chacal, y entonces consiguieron a Robert Alan Browne para que interpretara a mi amigo. Siempre me alegraba mucho tener trabajo e interpretar esos papeles en películas de bajo presupuesto siempre resultaba divertido, porque se parecía mas a jugar a indios y vaqueros que a trabajar. Pero cuando descubrí que iba a ser el Hombre Chacal, el primer pensamiento que me vino a la cabeza fue: «¡Oh, Dios, no podré aguantar todas esas sesiones de maquillaje!» »Bien, lo primero que hicieron fue rodar la escena de transformación en la que estaba acostado sobre una mesa. Me iban poniendo una capa de maquillaje detrás de otra, y rodaban unos cuantos fotogramas con cada capa, y tardaron todo el día *en* rodar la escena. El director estaba... En fin, digamos que estaba empezando a perder sus facultades, y pasados unos cuantos días me di cuenta de que apenas se enteraba

de lo que ocurría a su alrededor. Tenían una segunda máscara muy poco sofisticada, una máscara de quita y pon para mi doble en las escenas de acción, y... Bueno, seré sincero y le contaré la verdad: mi doble y yo nos hicimos muy amigos, así que nunca tuve *que* volver a aguantar ese maquillaje. Cada vez que me convertía en el Hombre Chacal, era el doble de escenas de acción quien lo hacía. ¡Y el director nunca se enteró! Eso hizo que la película fuera mucho más soportable para mí.

FANGO: *–Esa película nunca fue estrenada, y ha sido editada en vídeo hace poco.*

Eisley: –Que yo sepa la película nunca llegó a terminarse, y no tengo ni idea de por qué la han editado en vídeo. Lo que siempre tuve muy claro es que *no se podía cortar*. Había tantas cosas que no encajaban... Por ejemplo, el director rodó una secuencia a medianoche, un exterior que se suponía debía rodarse a mediodía porque de lo contrario no se veía nada... ¡y era una escena que jugaba un papel muy importante en la historia! Mientras la estábamos haciendo todos sabíamos que esa película nunca llegaría a estrenarse.

FANGO: *–¿Tuvo algo que ver con las escenas del monstruo rodadas en el Strip de Las Vegas?*

Eisley: –No, pero ésa es otra historia. Una tarde estaba rodando en una especie de cobertizo y de repente el director empezó a ponerse nerviosísimo porque iba muy retrasado, así que se volvió hacia el ayudante de dirección y le dijo: «Vamos a enviar una segunda unidad a la ciudad para que ruede todas las secuencias de los monstruos sueltos por ahí.» El ayudante de dirección fue a la ciudad, consiguió los permisos y se ocupó de todos los trámites, dividió a los técnicos en dos equipos y envió uno a la ciudad. Yo aún tenía un día entero de rodaje pendiente en aquel sitio. Una hora después, telefonean desde la ciudad y le dicen al director que me necesitan allí. Había montado una segunda unidad para ganar tiempo, ¡y se suponía que yo debía estar trabajando en los dos sitios a la vez! Nunca fui a la ciudad, y no tengo ni idea de qué escenas rodaron allí. Fue el epítome total y absoluto de la máxima confusión imaginable.

FANGO: *–¿Y cuál fue la razón de que la película nunca llegara a terminarse?*

Eisley: –Bueno, llegó un momento en el que todo el mundo comprendió que no se podía seguir adelante *[se ríe]*, y estoy seguro de que se les acabó el dinero y todo lo demás.

FANGO: *–¿Cómo surgió* The Witchmaker?

Eisley: –Los que hicieron la película eran amigos míos, y se podría decir que fue una especie de proyecto mutuo. No estuve entre los que lo pusieron en marcha. Los actores Alvy Moore y L.Q. Jones reunieron algo de dinero y llegaron a rodar una película, cosa que muy pocas personas son capaces de hacer. Se rodó en Marksville, Luisiana, y fue otra experiencia increíblemente divertida. No porque tuviéramos un gran guión con el que trabajar o un presupuesto particularmente bolgado ni nada por el estilo, desde luego, sino porque prácticamente todas las personas involucradas en el proyecto eran actores, y todos podíamos compartir nuestra experiencia intentando sacar algo de los escasos recursos de que disponíamos.

FANGO: *–¿Y toda la película se rodó en Luisiana?*

Eisley: –Sí. Desde el motel en el que nos alojábamos había como un kilómetro de pantanos hasta la cabaña, y lo recorríamos en motoras. Teníamos la gran suerte de estar en un verdadero exterior, y eso siempre te proporciona una pequeña ventaja inicial.

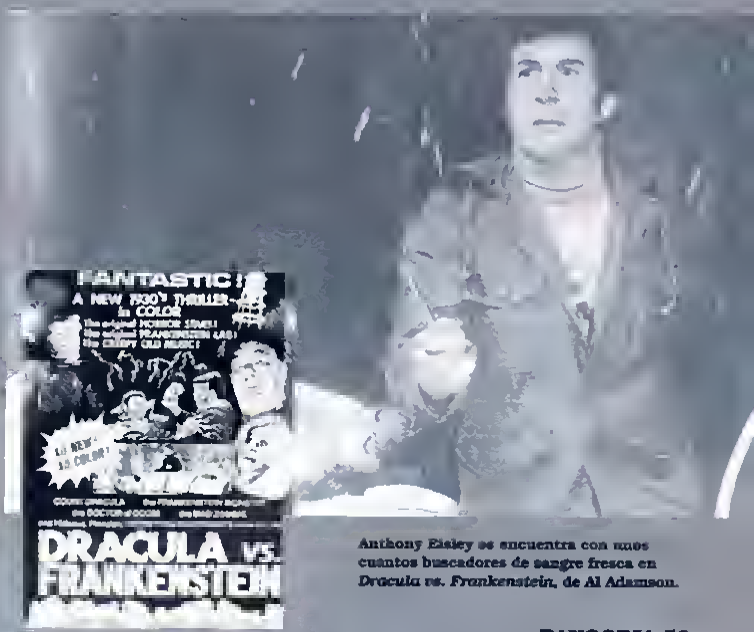
FANGO: –Dracula vs. Frankenstein *no es mejor que la gran mayoría de esas otras producciones baratas, pero al menos el reparto era bastante sólido.*

Eisley: –Creo que es la película más horrenda de todas las que he hecho. Yo trabajé en una película titulada *The Blood Seekers*, en la que no aparecían Drácula o Frankenstein y tampoco algunos de los elementos que ahora sí están en ella. J. Carrol Naish y Lon Chaney Jr. también trabajaron en la película, y la historia contaba cómo se dedicaban a matar chicas y utilizaban su sangre para sus experimentos. Ya hemos oído antes ese cuento, ¿verdad? Bien, era una películita insignificante, pero al menos se entendía. El director Al Adamson y la Independent International empezaron a recortarla y a rodar nuevas escenas, fueron añadiendo más y más elementos nuevos al guión, lo juntaron todo y después intentaron obtener algo que tuviera un mínimo de sentido. No tengo ni idea de qué esperaban sacar de aquello. Cuando por fin vi la película, no puedo decir que quedara terriblemente afectado porque para empezar nunca había esperado que fuese una obra de arte, pero entre ese Frankenstein con cara de atontado y aquel joven tan raro que interpretaba a Drácula y algunas de las otras cosas que añadieron después... «¡Espero que nadie vea nunca esta película!», pensé.

FANGO: *–¿Puede contarnos algo sobre la experiencia que supuso trabajar con Lon Chaney?*

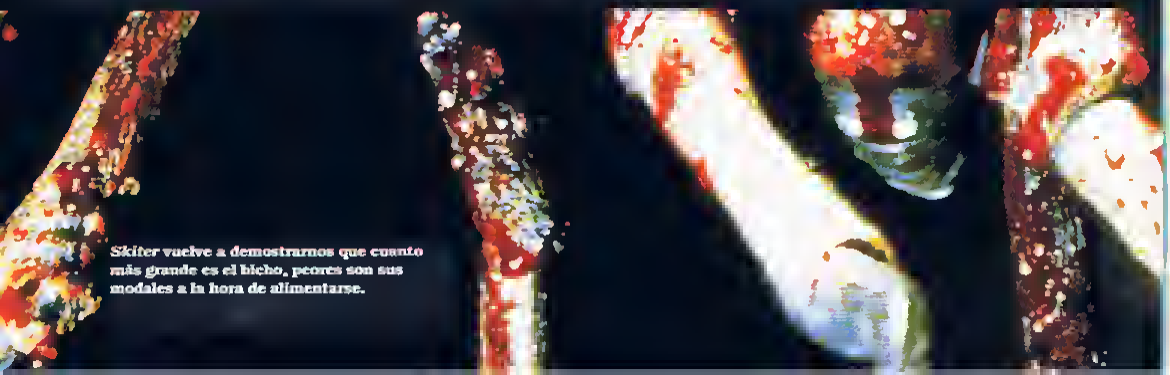
Eisley: –Lon Chaney murió pocas semanas después de que terminara el rodaje. Probablemente fuese el hombre más fascinante con el que he trabajado en toda mi vida. Por aquel entonces ya estaba muy, muy enfermo y tenía que acostarse para descansar un rato después de cada toma, pero hablar con él y oír sus historias era una experiencia sencillamente increíble. Era un hombre maravilloso, encantador e increíblemente interesante. Tuvimos muy pocos días de rodaje juntos y siempre se encontró bastante mal, pero durante ese corto periodo de tiempo llegamos a ser amigos y su muerte me entristeció muchísimo.

Foto: Cortesía de Sam Sherman



Anthony Eisley se encuentra con unos cuantos buscadores de sangre fresca en *Dracula vs. Frankenstein*, de Al Adamson.

ZUMBIDOS ASESINOS



Skiter vuelve a demostrarnos que cuanto más grande es el bicho, peores son sus modales a la hora de alimentarse.

¡Vigilen los cielos! La última ofensiva de los insectos mutados está a punto de caer sobre nosotros...

por ANTHONY C. FERRANTE

La década de los años noventa ha traído consigo una nueva era de películas sobre la naturaleza enloquecida, y los bichos han vuelto a la ciudad. *Infested* (también conocida como *Ticks*) ya había intentado insuflar algo de vida en ese subgénero adormecido, y ahora *Skeeter* (*Skiter*, estrenada en vídeo por Tripictures) permite que los molestos mosquitos chupadores de sangre hagan de las suyas.

Al igual que sus predecesoras, *Skiter* es un cuento con moraleja sobre los peligros que encierra el trastear con el medio ambiente. «Queremos tratarlo todo de una manera muy seria, al igual que hacían las películas de la década de los años cincuenta –dice Lanny Horn, coguionista y productor asociado– *Skiter* es un homenaje a ese género, con residuos tóxicos e insectos mutados, pero si queremos que la película funcione, debe estar lo más modernizada y tecnologizada posible. Queremos que sea tan horripilante como seamos capaces de hacerla.»

Lo ideal habría sido crear el *Terminator* (ídem) del mundo de los insectos, pero Horn y el director/coguionista Clark Brandon eran conscientes de sus limitaciones presupuestarias (entre los dos y los tres millones de dólares), y construyeron una historia que pudiera ser contada dentro de esos parámetros. «Hemos rodado una película de ciencia ficción y muchos efectos con una suma de dinero que como mucho sólo debería habernos permitido rodar *Mi cena con André 2* –bromea Horn–. En el fondo ha sido una manera de demostrar que podíamos hacerlo...»

Fotos de *Skiter* © Goode/Copyright 1993 New Line

Estos insectos mutados han dejado anticuado al viejo insecticida

El pueblecito de Clear Sky nunca se ha enfrentado a una amenaza tan letal como la del desarrollo, pero eso es lo que le está ocurriendo a lo que hasta entonces había sido una apacible aldea del desierto. La zona está siendo lentamente transformada en una moderna ciudad-dormitorio por un promotor inmobiliario sin escrúpulos que, junto con el sheriff Buckle (Charles Napier), está conspirando para ocultar la existencia de un vertedero de residuos tóxicos y las misteriosas muertes de ganado que se están produciendo en la región. El agente Boone (Jim Youngs) está intentando desenmascarar al sheriff porque ya lleva algún tiempo sospechando que se ha metido en negocios muy sucios, y ha llegado al extremo de hacer venir a Gordon Perry (William Sanderson), un investigador de la Agencia de Protección del Medio Ambiente, para que analice el agua de la región. El ambiente está siendo contaminado, naturalmente, y ha decidido tomar represalias en forma de mosquitos gigantes mutados.

Makeup & Effects Lab (MEL) ha sido la firma de efectos especiales responsable de crear y diseñar aproximadamente doscientos especímenes de mosquito (tanto especializados como «de relleno»), más un sinfín de miembros y partes de mosquito. El trabajo fue supervisado por Frank Isaacs y se basó en esbozos y esculturas de Jaremy Aiello. «Hice un montón de investigaciones y montones de dibujos –dice Aiello, y al final se crearon varios insectos de distintos tamaños para satisfacer las exigencias del guión–. Hay una mezcla de modelos grandes y pequeños, y algunos efectos mediante ordenador que serán creados por Will Hoover –observa Aiello–. Los mosquitos pequeños miden unos quince centímetros de longitud, y después están los bicharracos que te embisten y te dejan tirado en el suelo. Los modelos más grandes tienen setenta y cinco centímetros de longitud, y son utilizados para todos los primeros planos en los que las mandíbulas desgarran la piel de las víctimas y hacen estropicios en sus cuerpos.» El equipo de FX necesitaba recordar qué tareas correspondían a cada modelo, y los técnicos empezaron a bautizarlos con nombres de equipos cómicos famosos. Cinco mosquitos con motores y

«Espera, creo que tengo algo en el ojo...»

alas capaces de moverse se convirtieron en los Hermanos Marx, y dos insectos de cincuenta centímetros de longitud totalmente mecanizados y con mandíbulas capaces de llevar a cabo una amplia gama de movimientos para los primeros planos fueron apodados Abbott y Costello. Durante el rodaje, el reino de los insectos también presenció el debut de un dúo Penn y Teller y una pareja Laurel y Hardy.

«Queríamos poder distinguir las unidades más importantes de las que solo se verían en segundo plano –explica Barry Demeter, el manipulador de mosquitos–. También diseñamos unos cuantos mosquitos con pilas en la cola. Teníamos que dar con una forma de ocultar motores en esos cuerpos, y además teníamos que ingeniárnoslas para proporcionarles energía, así que nos devanamos los sesos y descubrimos que si cogíamos unas cuantas pilas de nueve voltios recargables, montábamos una unidad de liberación rápida de corriente y lográbamos ocultar todo eso en los modelos, el truco facilitaría considerablemente el trabajo a todos los implicados.»

Según el productor ejecutivo Don Edmonds (más conocido como director de la tremebunda serie de películas sobre Ilsa, la sádica nazi), los FX también incluyen mosquitos de cera llenos de sangre falsa y metilcelulosa para las escenas en que los bichos son aplastados, y una mosquito-cámara que fue utilizada para rodar planos desde el punto de vista de los insectos. «Es un helicóptero muy pequeño de un metro y medio de longitud que pesa unos sesenta kilos –explica Edmonds–. Puede llevar unos sesenta metros de película, y lo puedes manejar desde el suelo mediante un mando a distancia.»

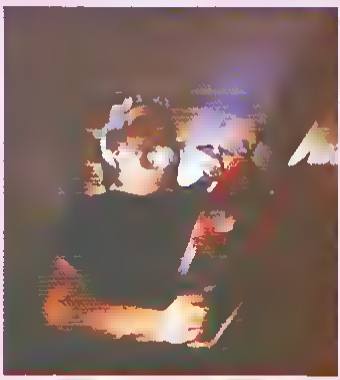
Alphons Colloredo, el piloto Josepb Joebstl y el operador Jan Verhagen son

«NIGHTSWARM»: MÁS BICHOS POR MENOS DINERO

Cuando un mago de los efectos especiales llamado Gary Jones despliega su red mosquitera, el resultado es otro enjambre de insectos gigantes con rumbo a la pantalla más próxima. Con un presupuesto situado en la zona de las seis cifras (dependiendo de con quien hables), Jones está dirigiendo *Nightswarm* (anteriormente *Blood Fever*), una historia de terror con insectos que coescribió con Tom Chaney y Steve Hodge (el responsable de *Frostbiter: Wraith of the Wendigo*). Si todo va bien, el productor Dave Thiry predice que este cuento de mosquitos monstruosos será estrenado a finales del año 1994.

Jones unió sus recursos a los de Excalibur Company, la productora de Thiry, para crear una sociedad limitada que recibió un nombre casi inevitable dadas las circunstancias: Mosquito Motion Pictures. Richard Jacobson se unió al proyecto y aportó la Steel Rule and Dye Company, una fábrica abandonada que había sido propiedad de su familia, para que fuera utilizada en el rodaje. También fue el responsable de la creación de la «grúa de la muerte», un artilugio casi mágico utilizado para activar a los insectos de tamaño jurásico. Una vez terminado el rodaje, Andre Blay (*The Blob [El terror no tiene forma]*) se unió al proyecto para contribuir al éxito con sus amplios conocimientos de las fases de posproducción y comercialización.

Lo que le faltaba a la producción era el gigantesco presupuesto del que disponen las películas rodadas en California, pero esa carencia fue compensada mediante una abundancia de capacidades creativas que Jones insiste han dado como resultado una excelente película. Conocido por sus habilidades pirotécnicas (vistas hace poco en *Hard Target [Blanco humano]*), Jones y su firma Acme Special Effects crearon un batallón de mosquitos de lo más realista. El reparto incluye a la debutante Rachael Loiselle como protagonista en el papel de una heroica guarda forestal, y a Ron Asheton, ex guitarrista de Iggy Pop and the Stooges, quien interpreta a un guarda que acaba muy mal. El nombre más familiar de la película es Gunnar Hansen, ex Leatherface, quien interpreta a un ladrón de bancos que se enfrenta a los mosquitos gigantes.



Usar una sierra mecánica para matar unos cuantos mosquitos no es muy normal, pero estamos ante una película de Gunnar

La premisa de la historia de Jones se basa en la eterna fascinación que inspiran los OVNIS. Una nave alienígena se estrella en los bosques del norte de Michigan, y cuando un hambriento enjambre de mosquitos se da un banquete con los restos de la tripulación, los mosquitos crecen y se convierten en monstruos mutados. El resultado es una historia de la década de los años cincuenta con una variación de los años noventa –una heroína en vez de un héroe–, que culmina con un épico clímax entre las llamas.

Jones llevaba seis años intentando que su historia llegara a la pantalla, y empezó a esculpir los monstruos de la película hace dos años y medio. Su tamaño va desde los treinta centímetros hasta el metro y medio, y fueron construidos en varias versiones con látex y fibra de vidrio: hay mosquitos en vuelo, mosquitos posándose y versiones totalmente mecanizadas para los primeros planos. Los gigantescos insectos emprendieron el vuelo gracias a la «grúa de la muerte» de Jacobson, unidos a ella mediante un cable ultradelgado que resulta virtualmente invisible para la cámara una vez que ha sido pintado de negro. Un diminuto motor proporcionaba energía a los mosquitos para que se desplazaran a lo largo del cable, y también permitía que movieran las alas. «Las alas de los mosquitos giran

Foto: Jerry Land

los responsables de este artefacto totalmente nuevo que suponemos hará palidecer de envidia a todos los reporteros en cuanto se enteren de su existencia. «Somos la única firma que cuenta con una unidad de inclinación giroestabilizada en la parte delantera –explica Colloredo–. Pesa poquísimo y puede volar hacia adelante y hacia atrás, y eso nos permite obtener unos movimientos de vuelo muy fluidos. Aparte de eso, el director puede ver lo que se está rodando gracias a un monitor, y este aparato nos permite rodar planos aéreos a muy poca altura para cubrir el hueco entre lo que se puede rodar con una grúa y lo que puede hacer un helicóptero de verdad.»

Skater está terminando su primera semana de rodaje, y Demeter está preparando la camisa de Napier para un ataque de mosquitos sufrido por el sheriff Buckle que tendrá lugar más avanzado el día. «No sé a quién se le ocurrió hacerme cargar con ese apellido [«Buckle» = hebilla de cinturón], pero está claro que alguien me odia... ¿Le gustaría apellidarse Buckle? –pregunta con expresión imposible Napier, un veterano del género–. Me han matado de todas las maneras posibles, incluidas balas, cocodrilos, mujeres, esposos celosos, accidentes de coche y de moto, pero es la primera vez en que muero atacado por mosquitos cuando vuelan –explica Jacobson–, y se mueven hacia arriba y hacia abajo cuando se posan sobre una persona o un objetivo. Basé ese tipo de movimiento del ala en la manera de volar de los buitres.»

Jim Youngs y Tracy Griffith disfrutan de un momento de paz antes de que llegue el Séptimo de Mosquitería

La producción consiguió ahorrar al máximo para que todo el dinero disponible pueda verse en la pantalla. La madre de Jones aportó el rancho en el que se ha llevado a cabo una gran parte del rodaje, los padres de Chaney abrieron las puertas de su casa al equipo para que la usara en una secuencia de ataque, y varios estudiantes de cinematografía de la Universidad de Columbia aportaron su tiempo y esfuerzos a cambio de adquirir experiencia práctica. Tom Ludwig, un profesor de cinematografía del Oakland College, ha estado trabajando en el montaje. Está claro que Jones ha hecho todo lo posible para proporcionar una buena ración de sustos a los espectadores. «Llevaba diez años trabajando en el cine para otras personas –dice–. Esta vez estoy haciendo una película a mi manera...»

En cuanto a su estrella, Hansen revela que el proyecto le gustó lo suficiente como para abandonar su semi retiro interpretativo. «Había estado recibiendo un montón de guiones –recuerda–. En tres días me enviaron tres, y *Nightswarm* era el tercero. Los otros dos no me gustaron, pero este guión me gustó desde el principio. Tiene mucha acción, y un poco de humor colocado en los lugares más adecuados.» Hansen también escribe guiones, y alaba la cualidad dimensional de los personajes, particularmente del suyo. «A Earl le gusta actuar como si fuera un tipo duro, pero naturalmente no lo es. En cuanto se enfrenta a los buenos, resulta bastante fácil vencerle. Hacia el final saca fuerzas de flaqueza y ayuda a los otros personajes, lo cual supone algo así como su redención.» Durante la película, el actor utiliza una herramienta con la que está muy familiarizado, ya que en una secuencia se abre paso a través de una puerta mediante una sierra mecánica para permitir escapar a los héroes.

A medida que progresaba el rodaje, el acabé creando un maquillaje bastante interesante.»

Es hora de almorzar, y Sanderson aprovecha la pausa para hablarnos de su personaje. «Gordon es una persona muy normal, y eso es todo un descanso para mí –dice el actor, cuyo historial reciente en el género incluye *Mon s Best Friend* (*El amigo del hombre*, estrenada en vídeo por Filmayer) y *Raven Dance* (anteriormente *Mirror, Mirror 2*)–. Lo habitual es que me llamen para interpretar personajes extraños, aunque yo no los veo así y siempre intento encontrar algo decente dentro de ellos. Pero a este personaje se le nota enseguida que es un buen chico: es un burócrata, y además he de llevar corbata. Iban a dejarme sin corbata, y yo les dije que la corbata era la razón por la que había aceptado el papel.»

El terror de la película queda equilibrado con una historia de amor entre Boone y Sara Crosby (Tracy Griffith), su antigua novia, que ha vuelto a Clear Sky para asistir al funeral de su madre. Llevar seis años fuera del pueblo hace que Sara sea más consciente de los sutiles cambios que ha experimentado –y especialmente de la extraña forma en que el agua contaminada está aumentando las excentricidades de cada uno (lo que incluye al solitario Michael J. Pollard en mutantes.»

El encargado de maquillar a los actores es Adam Brandy, quien ya ha preparado la defunción de Buckle. «Utilizamos tres prótesis de rostro hinchado que andaban dando vueltas por ahí desde que rodaron *Raging Bull* (*Toro salvaje*) –revela Brandy–. Las combiné con aguijones de mosquito en los talleres de MEL, y

Los insectos asesinos de *Nightswarm* no buscan dinero: lo que quieren es dejar seco a Junior.

Fotos Copyright 1993 Skeeters Ltd. Partnership

veterano de títulos como *Hollywood Chainsaw Massacre* quedó bastante impresionado por el equipo técnico de *Nightswarm*. «En comparación con una película de Fred Olen Ray, que se rueda muy deprisa, esta película está siendo rodada con mucha profesionalidad –dice Hansen–. Gary está siendo muy cuidadoso con todos los planos. Tenía dibujada prácticamente toda la película en *storyboard* antes de empezar el rodaje, y eso le permite acertar casi a la primera en cada toma que rueda.

—Mary Kauza

Los FX que MEL ha creado para Skiters les proporcionarán su primera oportunidad de estar cara a cara con un mosquito.

otro de sus personajes de chiflado habituales).

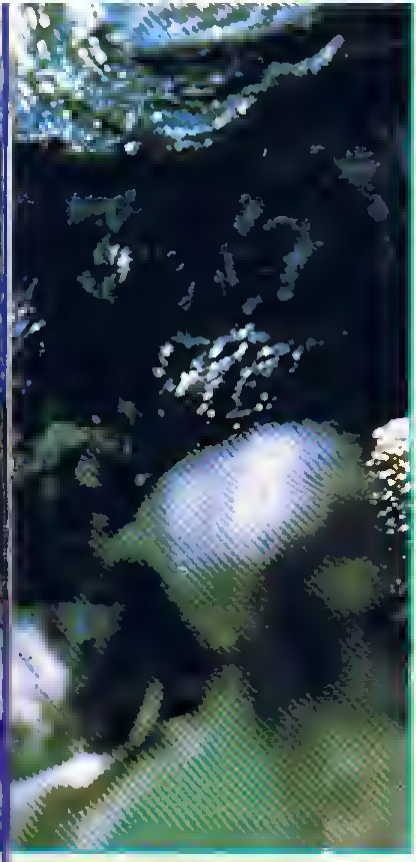
«En realidad, Sara es el catalizador que lo pone todo en movimiento, y eso se debe a que lleva mucho tiempo lejos del pueblo y puede ver con claridad que las cosas han cambiado –dice Griffith, que ya trabajo con Brandon y Horn en la comedia *Fast Food*–. Tiene una visión muy clara de lo que va mal, e intenta arreglarlo.»

Griffith, una impresionante belleza pelirroja, ya ha hecho incursiones en el genero con títulos como *Sleepaway Camp 3*, y se alegra de que sus personajes tuvieran «la cabeza encima de los hombros» y no fuesen las típicas víctimas que gritan. «Siempre hacían algo para tratar de solucionar sus problemas –observa–. No esperaban a que apareciera el chico y las salvara, cosa que me gustaba mucho.» Griffith se siente particularmente orgullosa del papel que interpreta en *Skiter*, que opina le ofrece un personaje con más profundidad. «Hay una relación muy fuerte entre los personajes, y eso hará que la acción resulte más interesante porque te importa lo que pueda llegar a ocurrirles. No son meros dibujos animados que se enfrentan a insectos gigantes, son personas reales atrapadas en una situación horripilante.»

La Ley ha caído, y cada uno se las arregla como puede.

El enfoque terror/ciencia ficción de la película tiene detrás una evidente preocupación por el medio ambiente, pero Griffith está de acuerdo en que no se ha abusado de ella. «El verdadero mensaje es que debes enterarte de lo que está ocurriendo a tu alrededor –observa la actriz–. Si has visto fotos de los animales de Chernobyl, sabes que allí había peces con tres cabezas y caballos con seis patas. La exposición a los residuos tóxicos dio como resultado unas criaturas increíblemente mutadas, así que en realidad esto no es ciencia ficción; pero la película no se dedica a sermonear, y eso hace que resulte todavía más aterradora. No es meramente una película de terror que quiere mostrar monstruosidades y rarezas, y al final acaba diciendote algo sobre todo el problema.»

Brandon, quien ha debutado en la dirección después de muchos años siendo actor, afirma que *Skiter* contendrá una considerable dosis de elementos extraños. «Tiene un cierto aspecto retorcido al estilo David Lynch, es una película seria con un poco de humor oscuro –observa–. Cuando escribí el guión queríamos que hubiera una historia de amor porque no deseábamos limitarnos a rodar una película de insectos gigantes. Explorar el territorio de las películas del genero está muy bien, y existen ciertos límites y reglas con los que puedes pasarlo en grande siempre que los respetes y mantengas una actitud responsable hacia ellos. Quería que mi primera película como director tuviera una gran parte técnica. Pense que eso me proporcio-



naria mas confianza en mi mismo, y que me permitiria demostrar que no solo soy bueno dirigiendo a los actores, sino que tambien domino todo lo referente a la técnica.»

Después de haber trabajado tantos años delante de las camaras, Brandon admite que se siente mas comodo estando detrás de ellas. «Me resulta mucho mas facil –explica– Tengo la sensacion de que se me esta ofreciendo la posibilidad de ser mucho mejor como director de lo que nunca llegue a ser como actor. Ah, y además me encanta poder dirigir una pelicula con un mensaje positivo sobre el medio ambiente... siempre he creido que es algo muy importante. Como puede ver, el ambiente general es bastante relajado a pesar de que estamos trabajando muy duro.»

Brandon mete a Griffith, Sanderson y Napier en un pequeño decorado de caverna construido detrás de un complejo industrial en Hollywood Norte, y coloca a los actores en su sitio para rodar la gran revelación de los mosquitos asesinos de la pelicula. Se supone que estamos en un lugar muy remoto y alejado de la civilización, pero los aviones y los helicopteros que pasan continuamente sobre nuestras cabezas crean un zumbido tan intenso que no podria ser imitado ni tan siquiera por esos insectos superpotentes.

«El sheriff descubre a Sara y Gordon husmeando alrededor de la caverna y dispara contra una pared, y eso despierta a los mosquitos –explica Isaacs describiendo la escena que van a rodar– Despues el sheriff es atacado por media docena de mosquitos. El viernes pasado aprovechamos que todo el mundo estaba fuera rodando exteriores, y vinimos a la caverna para prepararlo todo y colocar unos sesenta y cinco mosquitos. Aproximadamente la mitad son modelos adhesivos, y los demás tienen motor. Una docena tienen patas flexibles a las que hemos atado unos cables muy delgados que atraviesan las paredes, y eso nos permite manipularlos desde el exterior y crear la impresion de que se estan moviendo.»

Mientras tanto, Napier, tan curtido y con un sentido del humor tan infalible como siempre, se encarga de mantener animado el ambiente con sus bromas y chistes constantes entre toma y toma. «Creo que ya va siendo hora de que alguien telefonee a Exterminadores S.A.», dice contemplando el decorado infestado de insectos gigantes. El equipo de FX no tarda en colocarle los mosquitos adhesivos que luego serán arrancados de su cuerpo mediante tirones con un sedal. La escena se rodara al reves, con lo que cuando se la vea en la pantalla parecerá que los mosquitos se lanzan sobre Napier.

El grito de «¡Accion!» hace que Napier empiece a manotear frenéticamente, desenfunde su arma e intente arrancar los mosquitos de su cuerpo. Pero su personaje es un tipo hipermacho y se defiende de una manera acorde con su caracter intentando fingir que no pasa nada grave. Despues de todo, un sheriff tan duro como el no puede perder el tiempo con memeces como unos cuantos mosquitos... Brandon grita «¡Corten!» en cuanto los tres insectos «protagonistas» son arrancados del cuerpo de Napier, y el actor se vuelve hacia un tecnico de FX que esta a unos metros de él con un insecto colgando de una caña de pescar. «¡Vaya que pez tan grande!», comenta. Los mosquitos que continuan adheridos a sus ropas y que seguian zumbando y moviendose son desconectados para que no se queden sin pilas... pero uno de ellos se niega a estarse quieto. «Es como el conejito del anuncio de las pilas Energizer... sigue y sigue y sigue», observa un miembro del equipo tecnico.

Mientras se empieza a preparar otro plano, Demeter nos revela que MEL descubrió unas cuantas cosas sobre los mosquitos durante sus investigaciones que les permitieron hacer que los bichos gigantes resultaran todavia mas inquietantes en su nueva encarnacion supercolosal. «El sistema de mandíbulas de esos bichos me dejo asombradísimo –explica–. Vimos unos cuantos dibujos de textos de medicina realmente magnificos y muchas fotos microscópicas de mosquitos, y la verdad es que son unas criaturas impresionantes. Su sistema de mandíbulas tiene ocho pinzas: cuatro están en la parte exterior, y se hunden en la piel y la mantienen en la posicion adecuada mientras las otras cuatro van extrayendo la sangre. En cuanto al aguijon, en realidad es un organo flexible con una membrana, y cuando ha atravesado la piel, una parte se separa del órgano y empieza a moverse buscando un capilar.»

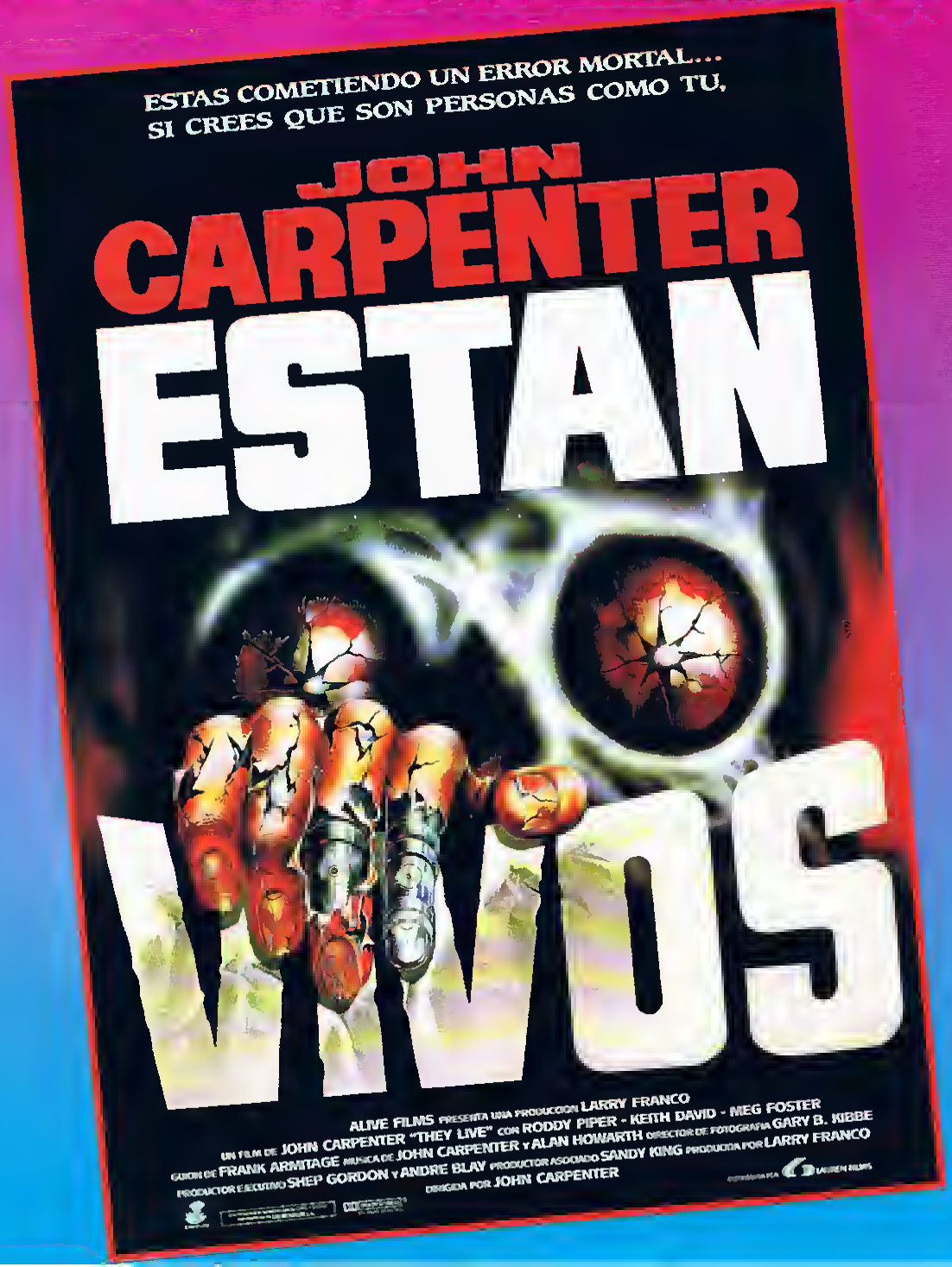
Skater intentará sacar el máximo provecho posible del miedo y la curiosidad de los espectadores no revelando muchas cosas sobre las temibles criaturas volantes hasta la segunda mitad de la pelicula, pues Brandon y Horn querian crear suspense y tension en vez de lanzarse directamente a los charcos de sangre. «El primer par de ataques son mostrados mediante un montaje de planos muy cortos y rapidos –dice Horn–. Hay un atisbo de un insecto, una cabeza horripilante, algo que rasga la piel que es atravesada... Son momentos aislados, e iremos enseñando poco a poco a los mosquitos a medida que avance la accion. Hay un par de ataques bastante terribles, pero la sangre no abunda salvo hacia el final.»

Los técnicos estan preparando otro ataque de los mosquitos. Napier está teniendo algunas dificultades con la reaccion de su personaje, y después de rodar otra toma pregunta si no bastaria con eargarse de una vez a los malditos bichos. La persistencia por fin acaba siendo recompensada y se obtiene una toma satisfactoria.

«Lo realmente importante en una producción de bajo presupuesto es la creatividad –observa Brandon–. La gente siempre piensa que un presupuesto reducido es un obstáculo, pero yo lo considero un desafío. Enfrentarse a una pelicula asi y conseguir que quede bien es lo más apasionante del mundo.»

Horn esta totalmente de acuerdo con él, y observa que si *Skater* funciona lo suficientemente bien, la inevitable charla sobre una secuela que flota por el rodaje se convertira en una realidad. «Nos encantaria volver a hacer todo esto a mayor escala –concluye–. Eso nos permitiria ir realmente a por todas... Por ejemplo, nos encantaria rodar un ataque de mosquitos sobre todo el pueblo al estilo *The Birds (Los pájaros)*, pero con este presupuesto no podemos permitirnos algo semejante. De todas maneras, creo que cuando vean esta pelicula creerán que nos hemos gastado un mínimo de diez millones de dolares. Eso es lo que queremos: dejar impresionadisimo a todo el que vea esta pelicula.»

LA IMAGEN FINAL



CINE

¡YA EN TU KIOSKO!

TV

VIDEO

JUEGOS DE ROL

TECNOLOGIA

¿Te imaginas todo junto en una sola revista, por el mismo precio?

Ahora tienes

T O D O

PANTALLAS

La Revista

BANDAS SONORAS

VIDEO JUEGOS

además

MUSICA, LIBROS, CONCURSOS

Y MUCHOS REGALOS MAS...

TODO POR SOLO 400 pts

¡Llegan los malos...!

Sí, los malos Favoritos de muchas partidas de Juego de Rol:

llegan en un accesorio de juego oficial para los

FORGOTTEN REALMS

¡Corre a comprarlo a tu ROLERIA habitual!